ngaZone
2ª Epoca
Junio 98
450
Pts.
9
Salón del Cómic
BARCELONA '98
Semana del Cómic
Bellas Artes en Valencia
DRAGON BALL GT
Por fin en España
Macross Plus
al completo

SUMARIO

Portada: Dragon Ball GT por **TOEI Animation.**



4 Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

20 Gundam, the Battle Master 2

Si siempre has creído que a Ryu le faltaban unos 15 metros de altura para ser realmente imponente, no esperes más. Ponte a los mandos de un Mobile Suit y empieza a repartir.



32 Barcelona '98

Un año más, los freaks aficionados al cómic se dan cita en Barcelona para pasearse disfrazados y gastarse sumas indecentes de dinero en tonterías comiqueras.



24 Macross Plus

Mientras estamos a la espera de su continuación en España, aquí tenéis un completo reportaje sobre la obra, para ir "haciendo boca".



47 Pasen y Vean

En Junio sale al mercado del vídeo *Dragon Ball GT*. Será un éxito rotundo. ¿Alguien lo duda?



Mekton, todo un mundo de anime al alcance de tus dados y tus hojas de personajes.



16 Rol Master



STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Gonzalo-B. Tello
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Pedro Almagro
Sergio Almagro
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "no salgo con cara de cretino" DarkMind
Gonzalo "hasta el culo de los autómatas" B. Tello
Luis "si esto es para ganar dinero yo no trabajo" Alís
JJ "¿me necesitáis para poner chorradas?" Martínez
Eva "jo, que lejos que esta el despacho" Martínez
Rufino "todos me suenan iguales" Acosta
Juan "metí la pata en una zanja" Gómez
Gabri "vuelvo a estar en el paro" Del Río
Manuel "contad conmigo en el Stand" Bartual

Agradecimientos:
A la chica vestida de Chun-lin en el salón de Barcelona por dejar que nuestro Darkmind se hiciese fotografías a su lado. También a los chicos de Otakuland por facilitarnos el material para nuestra sección de Animelodias.

Lectores:
Ya que tanto os gusto nuestra portada del numero ocho, pues para que volváis tenéis otro careto de Gokuh. A ver si seguimos el mismo estilo de ventas y de aquí nos mudamos a las bahamas.

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
DISTRIBUYE: Samurai Ediciones.
Impreso en España/Printed in Spain
DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Pues este número también se venderá más, igual que el número anterior. No deja nunca de sorprenderme la capacidad de convocatoria que tiene todavía *Dragon Ball*. Y la seguirá teniendo. Con la próxima venta de la serie *GT* en vídeo, la fiebre va a alcanzar cotas aún más altas. Pero en fin, no hagáis demasiado caso de la portada, que responde a necesidades comerciales. El próximo número tocaremos otro tema.

El peso de este número se reparte entre dos eventos. El primero, por supuesto, el Salón del Cómic de Barcelona, que como siempre reunió a enormes cantidades de público; el segundo, mucho menos mayoritario pero sorprendentemente revelador, fue la Semana de la Historieta de Bellas Artes en Valencia, que comentamos con un poco de retraso pero en profundidad. Aunque tuvo muchísima menos repercusión que el Salón de Barcelona (también su planteamiento es diferente), nos permitió redescubrir las enormes ganas y el inusual talento de muchos jóvenes autores, gran parte de los cuales están apenas empezando en esto del tebeo, y cuyas ganas de trabajar y salir adelante sólo son comparables a las tremendas posibilidades que se adivinan en sus trabajos.

El tema central de este número, pese a nuestra portada, es una OVA a la que le teníamos ganas ya hace tiempo: *Macross Plus*, una de las mejores OVAs que hemos podido ver en los últimos años. Rosa María Carmona, con su habitual parquedad de palabras, "sólo" ha necesitado siete de nuestras páginas centrales para explicar con todo detalle los más nimios pormenores de esta obra que tan hondo ha calado en los fans de dentro y fuera de Japón. De este modo, intentamos de alguna forma aplacar las ansias de ese gran número de aficionados que se quedaron con el vídeo del primer capítulos en la mano y una cara de tonto que tiraba de espaldas. Bienvenidos al club.

El resto de nuestras secciones habituales cubre el videojuego *Gundam* para la PlayStation, las últimas novedades aparecidas con motivo del Salón de Barcelona, el juego *Mekton Z* para los impenitentes del rol, y el resto de zarandajas varias.

Por cierto, nos hemos retrasado por haber tenido que acabar nuestra segunda parte del Especial Dragon Ball GT. ¿Lo habéis visto ya? Es genial, superchulo, e indispensable en vuestra colección. ¿Que aún no lo tenéis? ¡Corred a por él! ¡Tenéis que comprarlo, pero a la voz de ya!

J. Javier Martínez

Fe de erratas:

Hombre, la verdad es que se nos pasó un dato en el número anterior y no nos dimos cuenta. Las referencias de los CDs en la sección de Animelomanías se quedaron sin cambiar, y aparecieron las correspondientes a los del nº 7. Lo triste es que tampoco hemos conseguido las correctas para solventarlo, porque eran prestados y el dueño se los llevó mientras murmuraba entre dientes nosequé de cinco meses sin verlos y algo de volver a dejárselos a nuestras madres... ...o algo así. Bueno, las buscáis en Internet. Y a callar.

NOTICIAS JAPÓN



FLASH NEWS

—Gainax se decide a hacer felices a los fans de *Evangelion* con PlayStation con la edición para dicha consola del aclamado juego *Kotetsu no Girlfriend* que en su versión PC ganó varios premios el año pasado. Los usuarios de Saturn también hemos tenido versión pero para la consola de Sega ya había dos juegos de *Evangelion*, así que... **Darkmind**, déjanos el de PS, vaaa...





—Más series de anime nuevas, y es que ésto no se acaba. Esta vez le ha tocado el turno a la fantasía cyberpunk-policial-esotérica de **Kia Asamiya**, y una de sus más famosas obras, *Silent Mobius*. Serie de anime semanal en la que se promete más de lo mismo que en el manga. Parece que al pasar al anime la obra ha ganado en claridad, pero debe ser igual de insoportable que el manga.

Brain Powerd

Ya os comentábamos en las cápsulas de las Noticias Japón del nº 8 acerca de la nueva serie de robots del Studio Pierrot, *Nankai Kioh (Neolanga)*, que había llegado a Japón aprovechando los nuevos caminos abiertos por *Evangelion*. Pues bueno, ha pasado poco tiempo para que le salga un competidor muy a tener en cuenta: *Brain Powerd*. El creador de este anime es el veterano **Hajime Yatate** y también consta como co-creador y director **Yuuki Funoyoshi**, que hace cuatro años alcanzara el éxito con *Kidou Senshi V Gundam*, la última de las series que se incluía en la continuidad del Universal Century (más tarde vinieron *G*, *W* y *X*, todas ellas series "alternativas"). Lo cierto es que aún no se han filtrado muchos datos acerca del argumento de *Brain Powerd*, pero lo que podemos ver a primera vista coincide con mucho de lo previsible: jóvenes adolescentes pilotan poderosos robots, esta vez orgánicos, en un mundo que se rige por los designios de una nueva fuente de energía llamada *organic energy*.



Hasta que la serie comience a avanzar y se sepa más de la historia que envuelve a estos robots y sus pilotos, el aspecto más destacable de *Brain Powerd* es la excelencia de su equipo creativo. Ya hemos mencionado al director **Funayoshi** y a **Hajime Yatate**: no menos popular es **Mamoru Nagano**, creador de la épica saga *Five Star Stories* (*Go Hoshi Monogatari*), que es el encargado de dejar su imborrable impronta en el diseño del robot Brain Powerd y sus otros contertulios mecánicos. Además se cuenta con el inestimable buen hacer de **Mutsumi Inomata** en el diseño de personajes. La famosa ilustradora y dibujante ya se había encargado de los personajes de la larga saga de carreras de coches *GPX Cyber Formula* y de muchos otros trabajos de diseño e ilustración. Entre todos dan forma a esta prometedora serie de anime que comenzó a emitirse a principios de Abril en la cadena de pago vía satélite WOWOW.

Brain Powerd
© Sunrise

Lost Universe

¿Os acordáis de la saga de humor y fantasía heroica *Slayers*, que ha arrasado en Japón con sus múltiples secuelas en forma de mangas, animes, videojuegos, etc.? Vaa, que sí, que os hemos hablado de ella en el **MangaZone** alguna vez… bueno. Pues os recordaremos que todo ello se basa en una novela de fantasía heróica publicada en el Dragon Magazine de la editorial Fujimi Shobo. Ilustrada por **Rui Araizumi**, está escrita por **Hajime Kanzaka** quien es también autor de otra novela de fantasía heroica futurista recopilada en la colección Fujimi Fantasy Bunko que se titula *Lost Universe,* ilustrada por **Shouko Kinaka** y que acaba de ser adaptada a la animación en una serie semanal dirigida por **Takashi Watabe** y con diseño de personajes de **Nahomi Miyata**. La acción tiene lugar en un futuro alternativo en el que el personaje principal es un aventurero llamado Kane Blueriver, o como algunos dan en llamar, "trouble contactor". Como secundarios tenemos a dos chicas de bastante buen ver: la princesa androide Canal Vollfeed y la que tiene todos los papeles para convertirse en más que amiga de Kane: Millenium F. Nocturne, una rubia macizorra que parece tener poderes extrasensoriales. Lo normal. A partir de Abril se está emitiendo en Japón.

Avalancha Lodoss

La saga de fantasía heroica más popular en Japón creada por **Ryo Mizuno**, el gurú del rol en el archipielago, ya ha tenido en su haber un buen porrillo de animes y mangas y videojuegos, etc., y ahora se pone de actualidad una vez más con un pedazo de trozo de cacho de anime nuevo. *Lodoss Tou Senki —Eiyuu Kishi Den–* (*Crónicas de la Guerra de Lodoss —La Historia de los Guerreros Héroes—*) es una serie de animación para televisión, de hecho el primer anime de *Lodoss* para la caja

Lost Universe

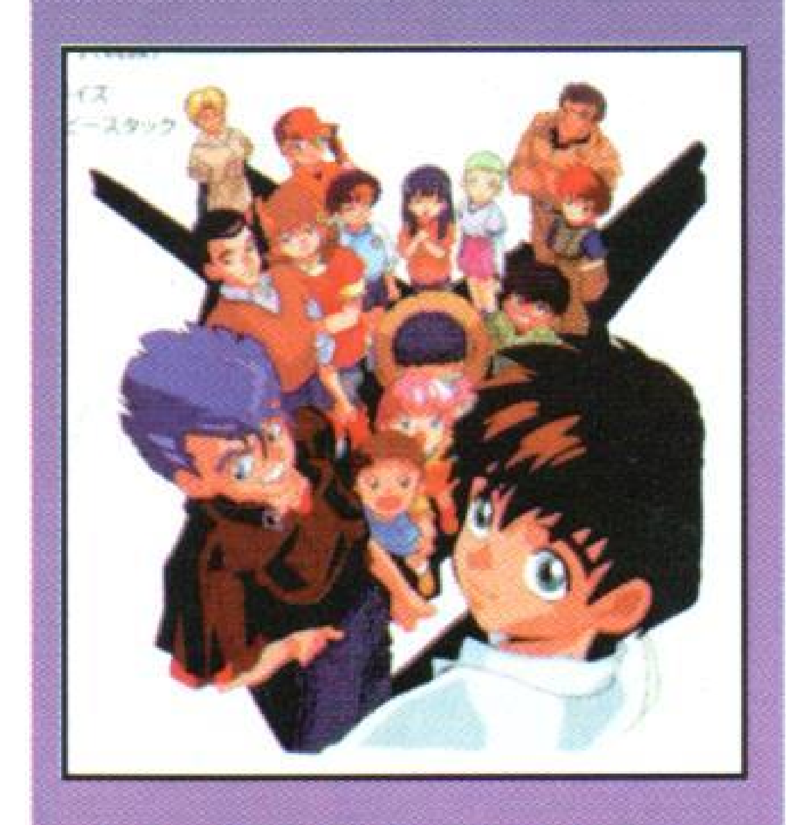
FLASH NEWS

—El veterano sello Emotion cumple quince años de experiencia sacando al mercado obras maestras de la animación. Para celebrarlo, aparece una auténtica avalancha de novedades en el campo del vídeo, tanto de OVAS antiguas y nuevas como series de televisión. A destacar:

-*Bubblegum Crisis* Complete Collection: la OVA que revolucionó el anime cyberpunk en los ochenta en un coqueto LD-Box, remasterizada digitalmente, con una nueva portada dibujada especialmente por **Kenichi Sonoda**, Trading Cards exclusivas en el interior, y un libro de ilustraciones de 24 páginas, mas 420 minutos de anime por ¥30.000. Para pensarselo, ¿no?.

-*Daitaan 3* Memorial Box part 2: se completa la edición en LD de una de las series de robots más populares de principios de los ochenta. Ilustraciones exclusivas de varia gente como **Kunio Okawara**, libros de ilustraciones y demás regalitos, 500 minutos de anime por ¥30.000. ¡Precio de risa!

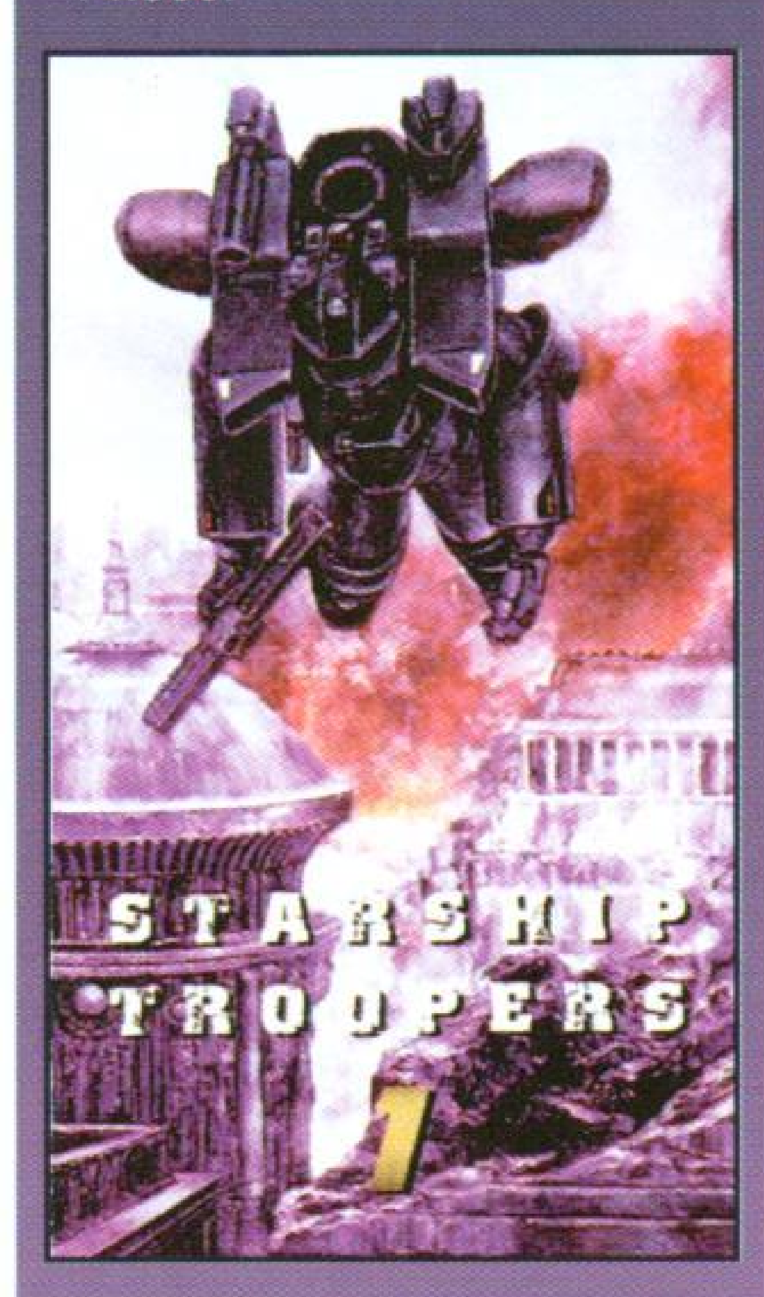
-*Panzer World Galient*: una serie de robots de ambiente medieval que tuvo su éxito hace unos quince años. Se incluyen los 25 episodios de la serie de TV y la OVA que se hizo posteriormente: 657 minutos de anime por ¥42.000. ¡Agh!



-Además: comienza la edición en video y LaserDisc de *Outlaw Star*, se reedita *Creamy Mami*, se continúa la edición de *Round Vernian Vifam*, *Master Mosquiton '99* y la sorpresita más agradable para los amantes de la ciencia ficción pura y dura: una OVA de 3 episodios comenzó a venderse el 25 de

FLASH NEWS

Abril: *Starship Troopers.* En efecto, se trata de la adaptación al anime de la novela homónima de **Robert A. Heinlen**, que recientemente fué adaptada en un delirante largometraje de la mano del polémico director holandés **Paul Verhoeven**. Por las ilustraciones que hemos visto, esta OVA se ceñirá bastante más a lo que se detallaba en la novela. Ya veremos. Por lo pronto el precio es asequible. 50 minutos por episodio a ¥4.800.



—El nuevo anime *Brain Powerd* que se pasa en la



cadena digital de pago vía satélite WOWOW cuenta con una banda sonora de impresión: rock guitarrero e incandescente de la mano del novel **Eri Shingyouji**. Ha escrito el tema del opening "In my dream" y además ha sido su debut profesional como músico. A ver si conseguimos rápidamente el CD y lo comentamos, porque tiene que valer la pena...

tonta, y está basado en un manga dibujado por **Miyato Natsumoto** que se publica en el Gekkan Shonen Ace de Kadokawa Shoten. A la cabeza de esta serie tenemos a **Yoshihiro Takamoto**, un jóven director de 28 años que ya ha dirigido series como *Dragon League* o *Shin·Tenchi Muyo!*, y que repartirá su talento entre esta y otra nueva serie, esta vez basada en un popular shojo manga: *BASARA*. Por si fuera poco, se edita en vídeo el corto de animación *Youkosou Lodoss Tou he!* (*¡Bienvenidos a la isla de Lodoss!*) que se pasó hace tiempo en salas de cine junto con el film *Legend of Crystania*.

Lodoss Tou Senki - Eiyuu Kishi Den

Fancy LaLa

El Studio Pierrot está dispuesto a recuperar la gloria de los viejos tiempos. Ya ha dado la sorpresa con la nueva serie de robots *Neolanga* y ahora nos presenta una nueva entrega en su serie de las "Magical Girls". Seguro que os acordáis de *Creamy Mami* y de *Perushia*, dos series del género realizadas por el propio Studio Pierrot. La nueva serie se llama *Fancy LaLa* y promete revisar las bases y tópicos del género desde un punto de vista más adulto y menos desenfadado. Lo poco que se ha podido ver de la serie parece indicar que así será, y es que los diseños de personajes realiza-

Fancy LaLa

DIRECTV

アニメ みるならディレクTV

DIRECTV

全米を沸かせた、メジャー・エンタテイメント・ステーション。

dos por la insigne **Akemi Takada** tienen un look mucho mas maduro y adulto que otras series similares. Nadie mejor que una veterana de las magical girls como **Takada** (*Creamy Mami* es una de sus labores más populares) para revisar y dar un nuevo rumbo al género. Además, la popular diseñadora ha tomado un papel más activo en el desarrollo de la serie y comenta que «LaLa es como una versión mejorada de *Creamy Mami*, en todos los aspectos». Desde el 5 de Abril se emite en TV Tokyo y cuenta con la producción de una subsidiaria de dicha cadena, TV Osaka.

DirecTV

Arnold Schwarzenegger es la cara conocida que está presentando al público japonés un nuevo servicio de canales digitales vía satélite llamado DirecTV, que cuenta entre su programación con una excelente y nutrida selección de animación para disfrute de los espectadores. El canal 270, llamado Anime Theatre X (AT-X) está reservado para la emisión exclusiva de series de anime. Los primeros lanzamientos son prometedores: *Sentimental Journey*, la versión en anime del juego de simulación de Banpresto, *Bakuretsu Hunter* y *Yuusha Ekskaizer* son algunas de sus primeras bazas. Dentro de la programación del AT-X se proyectará además el largo *Honneamise no Tsubasa* (*Royal Space Force*), el primer trabajo de Gainax, que se presenta como el predecesor del boom de *Evangelion*.

Dentro del sistema Pay-PerView® se emitirán obras como *Memories*, de **Katsuhiro Otomo** o la exquisita OVA *Soreyuke! Uchuu Senzou Yamamoto Yoko*, que conoceréis por estar basada en la serie de novelas y cómics disponible en España gracias a Norma Editorial. Si queréis enteraros bien de la movida de DirecTV, acudid a la página [http:\\www.directv.co.jp], todo en japonés, claro.

Trigun

Yasuhiro Nightow es uno de los nuevos autores de manga de ficción fantástica que más sensación ha causado en los últimos tiempos junto con su compatriota **Akihito Yoshitomi**, autor de *EAT-MAN*. Con su obra *Trigun*, una fantasía-western protagonizada por Vash, el pistolero pacifista, **Nightow** ha conseguido el éxito y la consiguiente serie de anime patrocinada por Nippon Victor (JVC para los amigos). La serie se pasa en el horario de madrugada como casi todas las de su género, a la 1'15 para ser más exáctos, y por las imágenes que hemos podido ver refleja a la perfección el ambiente visto en el cómic. Más datos en cuanto la serie avance un poquillo.

Luis Alís



Trigun

NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

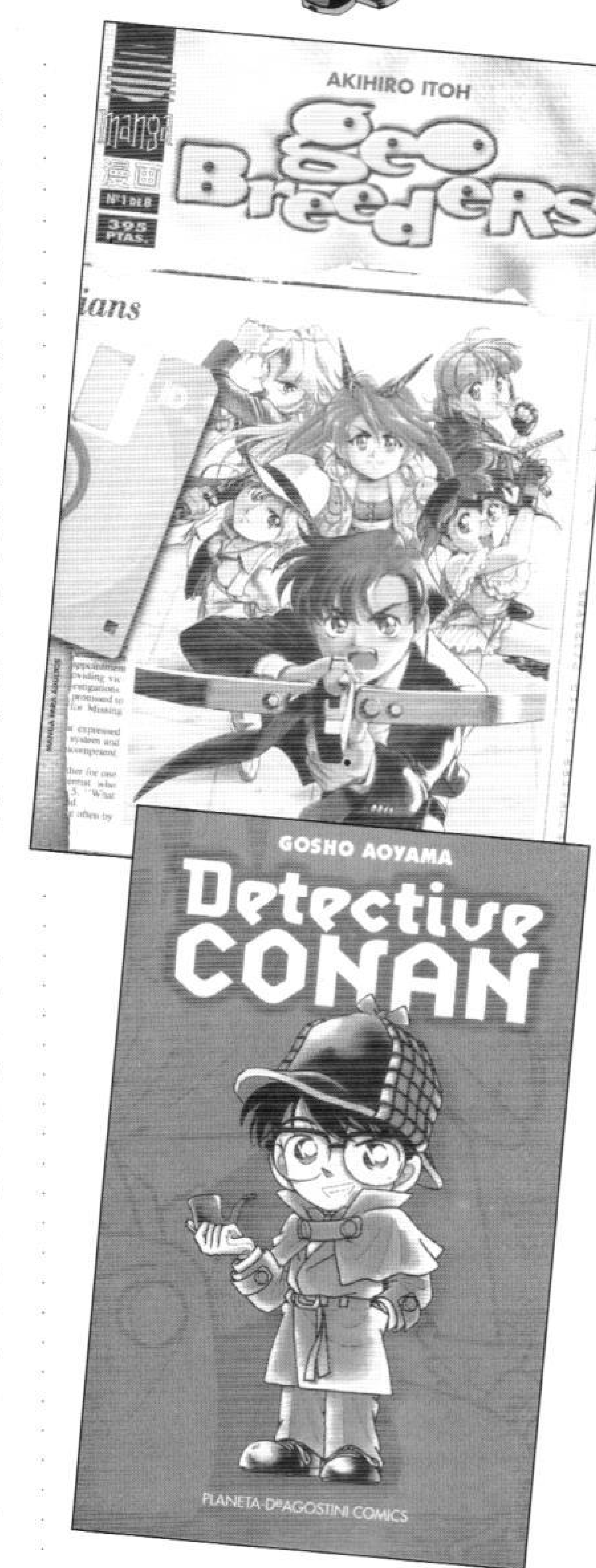
—Parece ser que Madrid no está dispuesto a quedarse atrás en esto de organizar reuniones de aficionados al cómic. Después de infructuosos intentos en años anteriores, que no cuajaron debido a numerosas causas, entre ellas la falta de interés real y de organización competente, parece que ha llegado un nuevo sheriff a la ciudad dispuesto a imponer la ley y el orden. El nuevo intento se llamará Expocómic '98, y promete ser todo lo que sus predecesores no fue. Sobretodo, una alternativa sería al Salón del Cómic de Barcelona, algo que hoy por hoy no existe



El mes de Mayo es un mes muy especial. Estamos en primavera, el sol sale más a menudo y se celebra el Salón del Cómic, y allí estará como siempre vuestra revista especializada favorita, el **SuperMangazone.** Y cómo no, también tendremos a las mejores amigas de los otakus españoles, las editoriales de manga (pero que cursilada, por favor). Ejem, vamos allá:

—**Planeta de Agostini**. Plan de novedades: En primer lugar tenemos *Geobreeders*, otra obra de **Akihiro Ito** que llega al mercado español en forma de colección de nueve números donde Yoichi Taba, un empleado de la empresa de seguridad Kagura tratará de defender la tierra de unos extraterrestres locos, locos, locos . En la sección tomo *Ruin Explorers*, una historia de magia, valor y aventuras de **Kunihiko Tanaka y** *Detective Conan* de **Masami Yuuki,** una saga plagada de misterios que os encandilará**.** Además, no sufraís porque las sagas continúan: primero, *Ranma 7ª parte*,un número especial preludio de otros 14 volúmemes de la obra de la **Takahashi**, y en el formato Biblioteca Manga, la 2ª Parte de *Dragon Half* con nuestra amiga Mink, el guapo Dick Saucer y la fantasía heroica que triunfó el año pasado. También sacarán material de su serie estrella: un segundo Poster-book, dos tomos de postales, *La saga de Bu* y *Saiyanos* y dos modelos de libretas de *DBZ*. En cuanto a las series regulares, nos ponemos al día con *3x3 Ojos 3ªparte* nº7 de **Yuzo Takada**, *Alita 6ª Parte* nº9 (**Yukito Kishiro**), *Drakuun* nº3 (de 8) de **Johji Manabe**, *Eat-man* nº5 (de 8) de **Akihito Yoshitomi**, *Explorer Women Ray* nº2(de 7)de **Takeshi Okazaki**, *Doctor Slump* nº13, *Yugo* nº7 de **Shinji Makari** y la semanal avalancha dragonbolera con los números 9 y 10 de la versión azul y el nº56, 57, 58,59 y 60, versión amarilla con dos posters de regalo en los números 9 y 57 de sendas coloristas versiones de manga de **Akira Toriyama.** Ah! Se me olvidaba el volumen mensual de *DB* que ya va por su número 37.

—Norma. Plan de ataque, contraseña "valor, mis valientes". Esta editorial inaugura el Salón con dos lanzamientos de alivio: Con humor, acción y un grafismo fresco pero todavía no muy conseguido, **Yasuhiro Nightow** nos introduce en *Trigun*, y *BT´x*, lo último de Masami Kurumada donde retorna a los orígenes a hacer lo que mejor sabe, una emocionante historia de caballeros y sus brillantes armaduras. Además, podremos encontrar una nueva obra del afamado **Satoshi Urushihara**, *Plastic Little*, conocida por la mayoría de vosotros por su adaptación al anime, y que será el número 31 de su colección Gran Volumen. En un solo tomo, asistiremos a las aventuras submarinas de una nueva protagonista dispuesta a enseñarnos su cuerpo en breves escenas de desnudo, pese a que no lo exija el guión. Continúan en el planing de esta editorial *Armitage III* nº3 (de 5) de **Zarae Ohtana** y Tatsuya Ikegami, *La Leyenda de Madre Sarah* nº9 de **Otomo y Nagayasu,** *Macross Seven Trash* nº4 de **Haruhiko Makimoto** y en formato tomo, *Dragon Pink* de **Itoyoko** que termina en su 4º número y *RG Veda* de las **Clamp** que se acerca al triste momento del adiós con su nº 8.

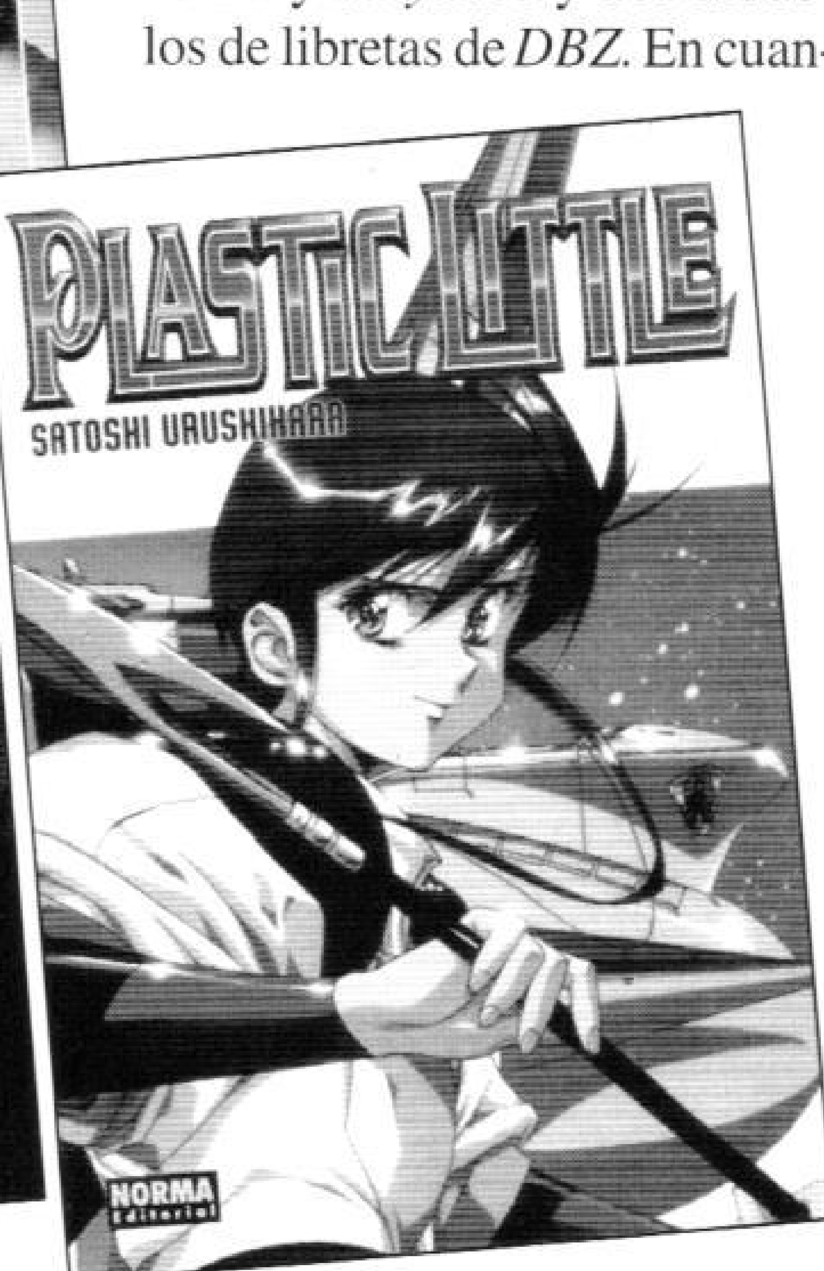


—Glénat. Plan de ataque 001, contraseña " No por mucho madrugar...". *Black Jack* de **Osamu Tezuka**, *Ikkyu* de **Hasahi Sakaguchi** y, si San cristóforo bendito quiere, el correspondiente tomo de *Sailor Moon*, constituyen el trío de ases que nos presenta esta editorial de origen francés.

Por último vamos a comentar la aparición de otra nueva revista que ha salido, **Dokan**, la cual además de los artículos consabidos sobre las series que actualmente están de moda, nos ofrecen un dojinshi de Vampire Princess Miyu y un CD-Rom con imágenes, lecciones de japonés y acceso a las WEBS más interesantes sobre el tema en Internet.

Eva Martínez Sanchis





EVA-SD





ESO DE QUE "YA HE ENTRADO" LO DICE TODO EL MUNDO. A VER, ACÉRCATE PARA QUE VEA BIEN EL CUÑO...

ENTRADA

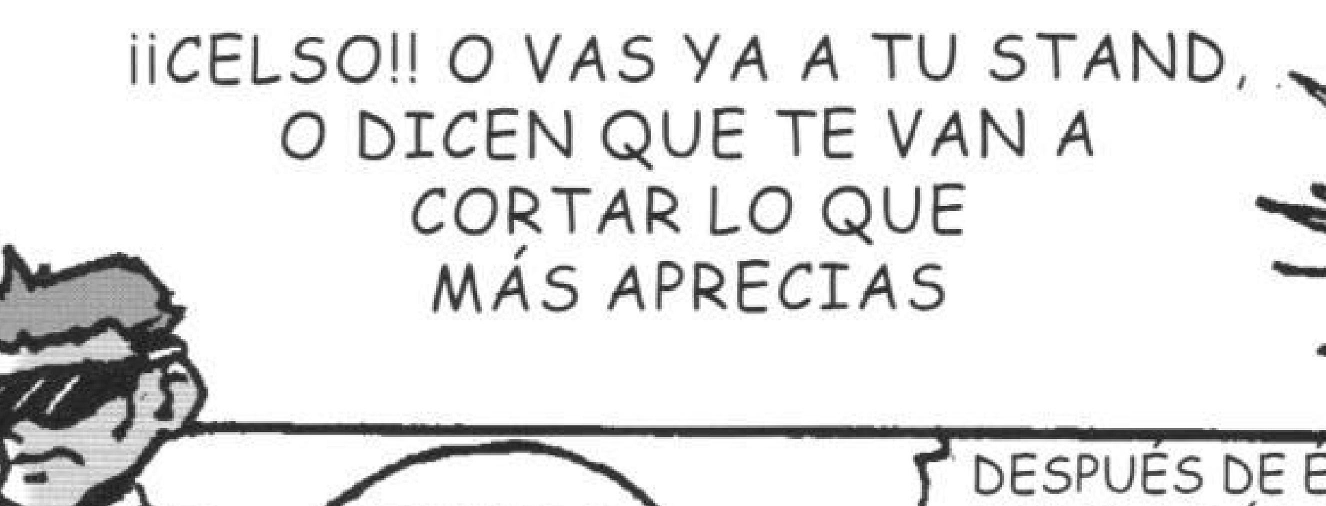
CUANDO SALÍAS, TE MARCABAN COMO AL GANADO

¡Y A MI QUÉ!

OYE... QUE SOY ASUKA







¿CÓMO...? ¿QUÉ...QUÉ ES EVANGELION?

OS VAIS O PREFERÍS QUE LO HABLEMOS "PACÍFICAMENTE"

DESPUÉS DE ESTO ME PONDRÁS BIEN EN LA PARODIA DE EVANGELION ¿NO?



JUEZ TEULER es la ley

CIVICAS MANIFESTACIONES, COMO EN NORMA, HUBO.



TRIGUN



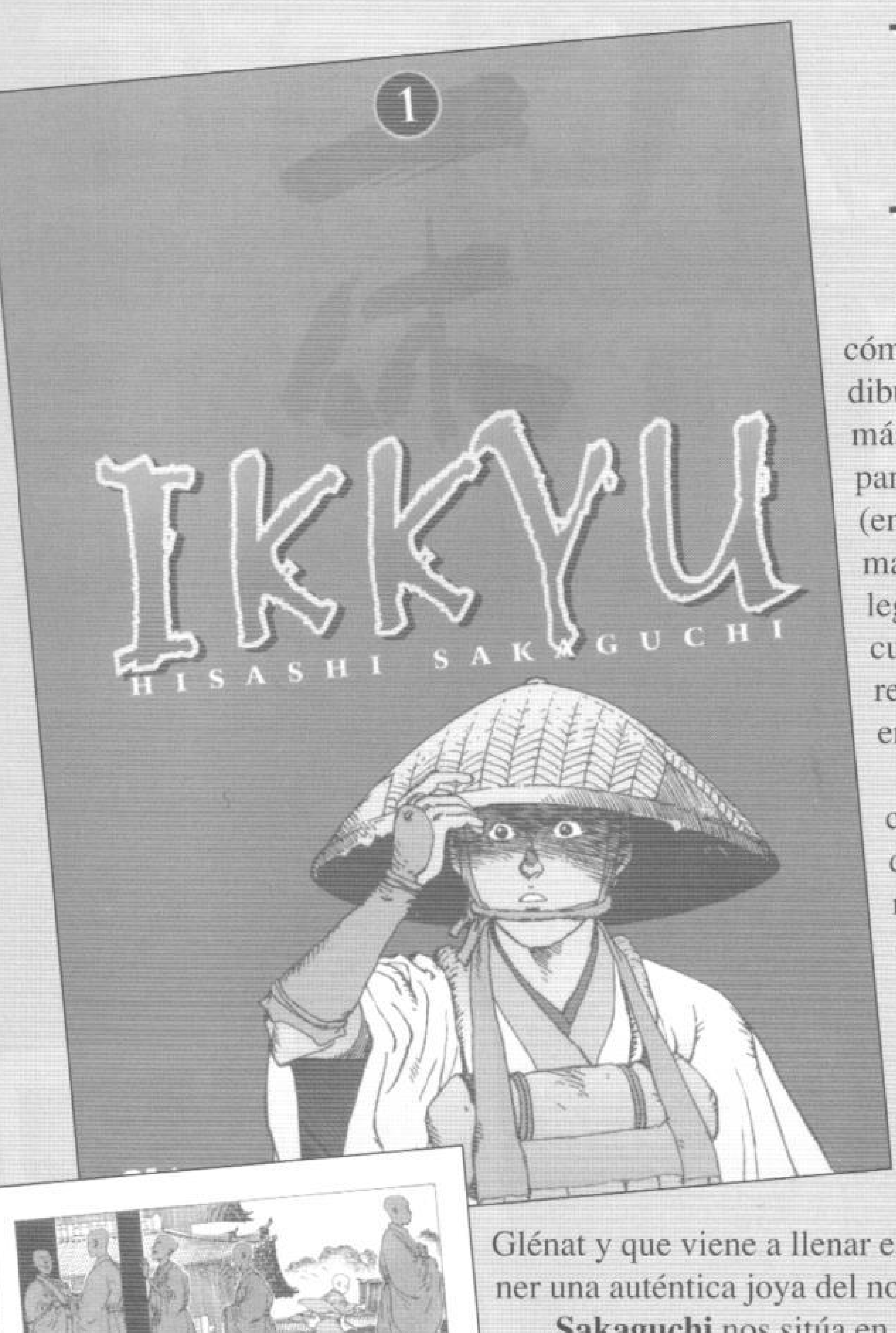
De vez en cuando los cruces culturales entre uno y otro país del globo dan cosas interesantes, y Norma Editorial nos trae la opera prima profesional de uno de los primeros hijos del sol naciente en haber vivido la nueva explosión del cómic americano en Japón, y que ha volcado todas sus influencias en las páginas de un interesantísimo manga que auna lo mejor de los dos estilos en una obra prácticamente sin precedentes. El hijo pródigo es **Yasuhiro Nightow** y la obra en concreto es *Trigun*.

No hay más que echarle un vistazo a las primeras páginas y a la figura de Vash, el pistolero pacifista subido a un montón de escombros con su capa flotando al estilo del mismísimo *Spawn* de **Todd McFarlane** y **Greg Capullo**, para darse cuenta de que este tebeo no es normal. Después hay detalles que sorprenden mucho, mucho, como las influencias directas de **Moebius** en el entintado o el escandaloso parecido entre la flotante gabardina de Vash La Estampida y los últimos diseños de personajes que pululan por los tebeos de Image de última hornada, los cómics de los *X-Men* más recientes y las figuritas americanas de superhéroes más vanguardistas. El tebeillo de autobombo y alegato freak que finaliza el número dos de la edición española ya es bastante elocuente en cuanto a este respecto. Ahora que la serie de anime ha llegado a las pantallas niponas y el merchandising comenzaráa fluir, quizá el sueño de **Nightow** de tener una línea de figuras de acción de *Trigun* se haga realidad más pronto de lo que creíamos.

La historia es, previsiblemente, el aspecto que más conserva el aire de manga japonés, no se si para pesar del autor (aunque creo que no): **Nightow** ha creado un universo lleno de ideas originales, con todo lo bueno del ambiente spaghetti western pero a la vez todo muy pulcro, muy dinámico y realmente innovador, con detalles muy graciosos. Y al mismo tiempo, se atiene a los parámetros básicos del manga de aventuras y acción en una historia que no tiene desperdicio en lo que hemos visto publicado en España. Para que os hagais una idea: Vash La Estampida es el mejor pistolero vivo en un futuro-western de alta tecnología y alta barbarie (atención a las pinceladas de humor negro con los carteles de "casos de asesinato y agresión hoy"). Vash es además pacifista y no le gusta la violencia ni disparar, pero si la cosa se pone mala, donde pone el ojo pone la bala (huy, que rima me ha salido). Su cabeza vale 60.000 millones de dobledólares. El enredo y las situaciones humorísticas se alternan con personajes arrolladores como los Nebraska y escenas de trepidante acción que componen una obra realmente trabajada y llena de matices que merece ser disfrutada por todo buen aficionado al cómic.

La edición, qué os vamos a decir: muy bien el sentido de lectura original, muy mal el diseño de portada (como casi todos los mangas en España de todas las editoriales), muy mal la relación calidad/precio, ¡y la mejor y más fluida traducción que se ha podido leer en muuucho tiempo en mangas españoles! Se agradece un tebeo que se lee a gusto y que no solo está traducido sino adaptado para que lo que se dice concuerde con lo que pasa. Un diez para **Olinda Cordukes**.

DARKMIND/Alís



IKKYU

Lo cierto es que de entre los grandes errores que puede cometer el aficionado al cómic en general y al japonés en particular, perderse la obra de uno de los mejores dibujantes de manga de todos los tiempos como es **Hisashi Sakaguchi** es uno de los más reprobables. Y es que, con la aparición de la versión española de *Ikkyu* por parte de Glénat, que viene a unirse a las dos ediciones que ya existen de *Version 1.0* (en cuadernos y en tomo), se nos pone al alcance de la mano la obra póstuma del malogrado autor, que desgraciadamente murió en Diciembre de 1995 dejando un legado inestimable al mundo de la viñeta. Lo especialmente grave es la poca repercusión que ha tenido en España la distribución de sus obras, lo cual nos gustaría reparar en lo posible; esperamos poder ofreceros un artículo más o menos extenso en el próximo número de **MangaZone**.

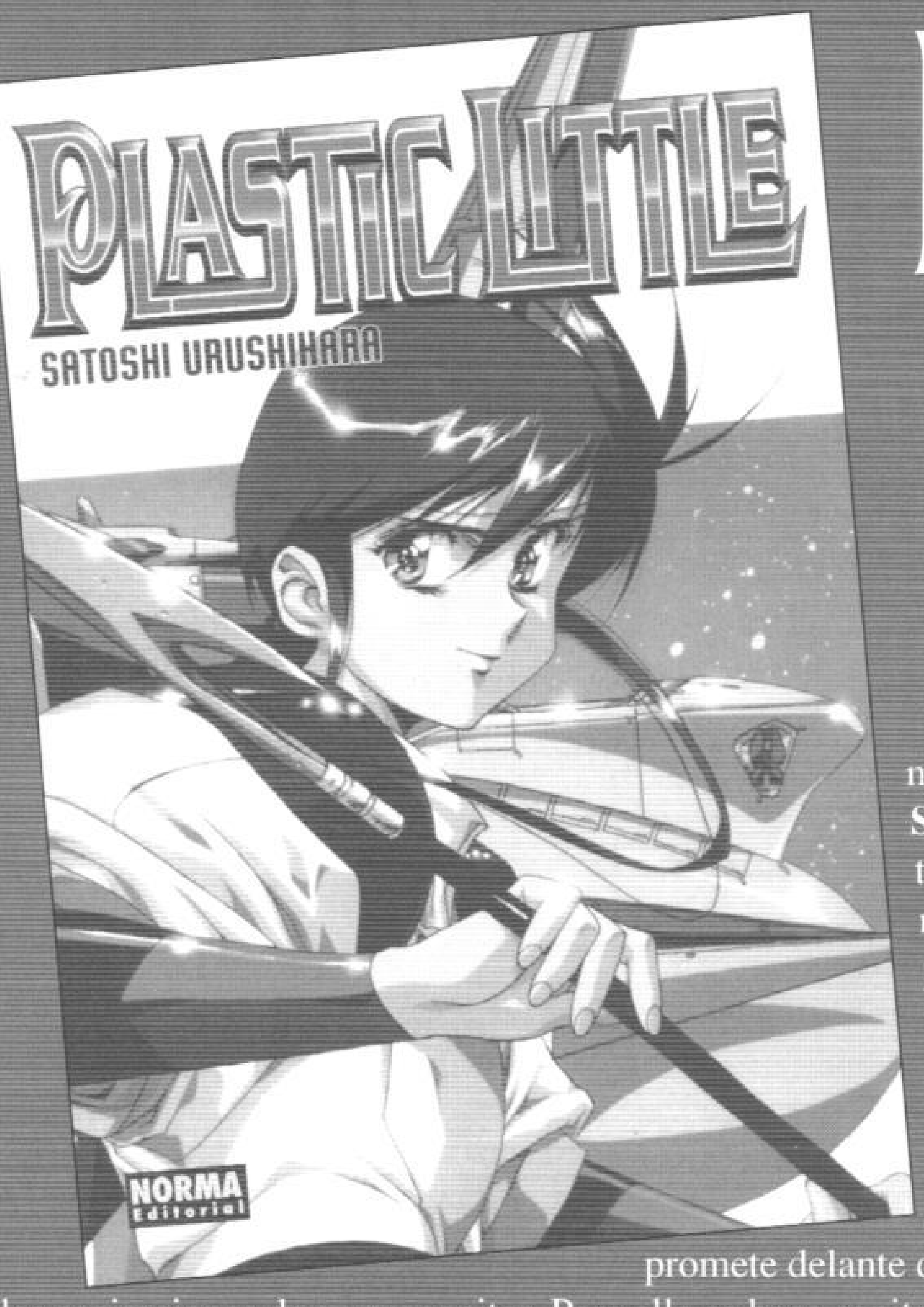
No se publican muchos mangas históricos de calidad en España, aunque pensándolo bien tampoco se publican muchos mangas históricos... y ya puestos, tampoco se publican muchos cómics históricos, sean de calidad o no. Sé que me estoy poniendo un poco abrupto, pero a poco que os esforcéis veréis que estoy intentando ensalzar las excelencias de *Ikkyu*, de **Hisashi Sakaguchi**, un manga que acaba de aparecer de la mano de Glénat y que viene a llenar ese hueco en el género además de suponer una auténtica joya del noveno arte.



Sakaguchi nos sitúa en el Japón del siglo XV, marco en el que se desenvuelve la historia del joven Ikkyu, hijo del emperador Gokomatsu y una concubina que, ocultando su condición y separándose de su madre, entra a estudiar en un templo budista para convertirse en monje. Apoyándose en una exhaustiva descripción del Kyoto y los alrededores en dicha época (Kyoto era antes la capital de Japón y residencia del Emperador) y en un conocimiento de las características de la época, se cuenta la vida del joven Ikkyu, abarcando este primer tomo desde su nacimiento hasta los diecisiete años. Se trata de una narración a corazón abierto, no siempre fácil para el lector occidental poco familiarizado con los intrincados vericuetos del budismo, y que vale la pena releer, tanto por su intrínseca calidad artística como histórica, pues es un excelente viaje al Japón del siglo XV, auténtico como pocas obras pueden llegar a comunicar. La historia está plagada de anécdotas y sucesos que acaban rodeados del aura de leyendas que impregna hasta los últimos rincones de las grandes historias, arropadas por un arte de una calidad admirable, con unas fidelísimas reproducciones del Kyoto de la época, vestidos, costumbres... los que ya conozcáis a **Sakaguchi** habréis comprobado que sabe dibujar como un maestro: los que no, preparaos para hacer un verdadero descubrimiento.

La edición española de *Ikkyu* se presenta en un impecable tomo con una excelente calidad de impresión y de papel, como la obra merece: por desgracia se ha adaptado el sentido de lectura y se han redibujado las onomatopeyas, y la traducción se resiente tras haber pasado por tantas manos (no olvidemos que la versión española se basa en la francesa), por lo que no podemos ponerle el 10 pero sí el sobresaliente más que alto a una de las mejores ediciones de manga que se ha podido ver por aquí. A la espera de poderos ofrecer un análisis más completo de esta obra y de las demás del autor, os recomendamos fervorosamente que os vayáis haciendo con este cómic: vale muy mucho la pena.

Luis Alís



PLASTIC LITTLE

De nuevo Norma apuesta por lo seguro (las redondeces y tal… nos entendemos, ¿no?), y con esta ultima entrega completa la colección de obras del maestro **Satoshi Urushihara**. Como es de costumbre nos encontramos con un guión carente de sustancia, lleno de retazos en los que si se profundizase se lograría dotar de mayor calidad a la obra. El argumento, enclavado en un ambiente futurista, en un planeta totalmente cubierto por el agua a la cual los habitantes le llaman el mar de nubes. Los habitantes viven sobre pequeñas islas, estas no son de origen volcánico como en un principio cabe suponer, se trata de islas artificiales. Así que la obra en este caso se transforma en una oda a la naturaleza: nos narra la historia de una muchacha cuyo nombre es Tita. Que tras la muerte de su padre (esto me suena), promete delante de su tumba convertirse en digna heredera de las aspiraciones de su progenitor. Para ello se hace capitana del barco que antes había pertenecido a su padre. Y junto con la tribulación que antes estuvo al servicio este se dedica a navegar por todo el planeta, a la caza de animales, con un fin nada claro: no sé si con fines ecologistas o por que son simples encargos de coleccionistas que desean tener en su colección un extraño animal de este planeta. En la obra se no hace una pequeña presentación de cada uno de los componentes de la tripulación, y cada capitulo es una cortísima historia de lo que fue el pasado todos ellos.


También en sus páginas existe el espacio para el amor; como no, el miembro más joven de la tripulación llamado esta locamente enamorado de Esto es más o menos de lo que va la cosa. Por lo demás, el cómic se ajusta perfectamente a su hermana gemela, la OVA, pues ambas se planearon hacer de forma paralela. En la OVA la cosa no es precisamente ecologista, pero también carece de un argumento profundo. Si en un principio se pensó sacar el manga para poder aclarar puntos que quedaban sin explicar en lo poco que dura la OVA, realmente no se ha logrado, pues precisamente personajes que en la versión anime cobran real importancia, en el manga o no aparecen o simplemente son mencionados de pasada. Ambas plantean la posibilidad de que el manga continúe pero ya sabemos que **Urushihara** no es muy dado a alargar sus obras, y menos aun en esforzarse en escribir y desarrollar un argumento con suficiente peso. En definitiva, una obra que te deja con la miel en los labios, pero sin llegar a calar con suficiente fuerza en el espíritu del lector.



Ya metiéndonos en el tema de la edición española, qué podemos decir, está esta editada por la casa Norma, dentro de la colección gran volumen como ya hizo con las otras obras de éste autor. En esta se ha conseguido sacar al máximo partido que se puede de un papel tan malo como el que acostumbra a utilizar esta editorial, es una lastima que no le dediquen tanto cuidado como lo hacen con otras (léase *La Leyenda de la Madre Sarah*). Pero en definitiva una obra que si te gusta un mínimo el estilo de este autor merece la pena tenerla.

Gonzalo B. Tello

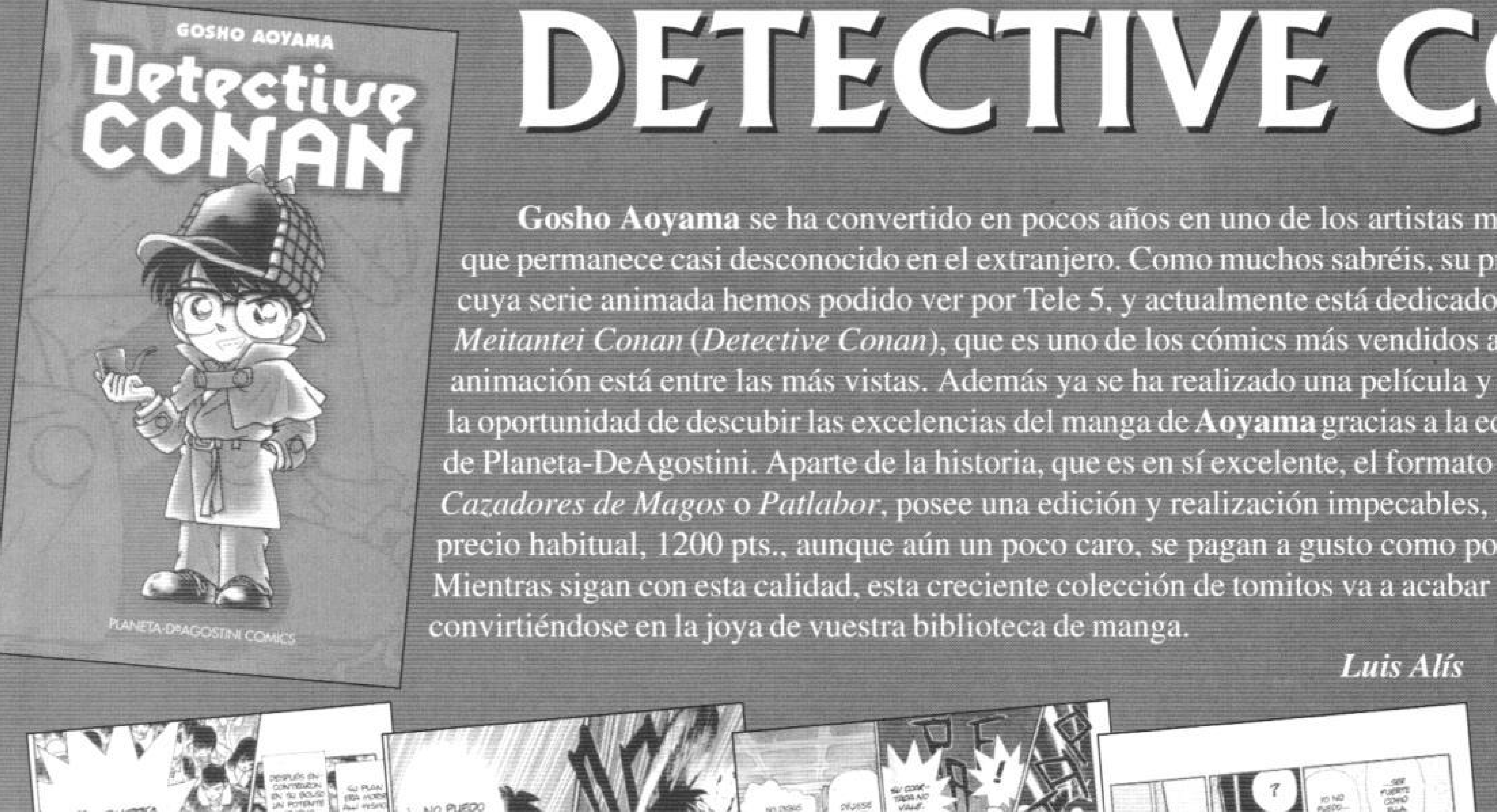
GeO Breeders



Tras el éxito en el España de Lawman, Planeta nos trae una nueva obra de Akihiro Itoh. En este caso se trata de una proposición para adentrarse en lo sobrenatural. La historia toma como protagonista aun joven llamado Yoichi Taba que entra a trabajar en una empresa poco conocida y de la que solo sabe que es un buen trabajo y pagan bien. Bueno, pues la cosa es que la empresa se dedica a la caza de gatos fantasmas. De una forma En este primer numero de una colección de ocho entregas nos va presentando a cada una de las chicas que trabajan en ella. Esta claro, que el hecho de que entre un guapo chico a trabajar con ellas conlleva que todas comiencen a pelearse por ver quien se lo queda, con la consecuente indignación de Yoichi. Pero bueno, la cosa por ahora no deja para mucho más. Aunque promete ser mucho mas interesante que un mero manga de cortas aventuras. Pues nos deja entrever que tras los simples casos de fantasmas gato, tras ellos se esconde una gran organización de fantasmas que deben de planear algo maquiavélico. Aunque en el primer número poco podemos descubrir la cosa se irá volviendo más y más interesante con la evolución de la serie.

La obra sigue manteniendo el estilo de Itoh, es una mezcla fantástica de acción, unas viñetas llenas de dinamismo, con un dibujo expresivo (se nota que me gusta). El argumento si no harto original, al menos tiene toques divertidos, y la forma de cazar a los fantasmas es diferente. Utilizando cartas al más puro estilo de los sacerdotes nipones, pero con una diferencia, todas tienen una conexión para un puerto de comunicaciones de los ordenadores. Y con un programa los comprimen hasta meterlos en disquetes. En lo tratante a la edición española la cosa es de alabar. Hay que reconocer que planeta cada vez lo esta haciendo mejor, y como en la anterior obra de Akihiro Itoh la impresión de estupenda, en un papel blanco en donde podemos distinguir las tramas y los dibujos se ven perfectamente. En definitiva un producto bueno de un autor con suficiente calidad.

Gonzalo B. Tello



DETECTIVE CONAN

Gosho Aoyama se ha convertido en pocos años en uno de los artistas más afamados y populares de Japón, pese a que permanece casi desconocido en el extranjero. Como muchos sabréis, su primera obra de éxito fue *Yaiba*, un cómic cuya serie animada hemos podido ver por Tele 5, y actualmente está dedicado plenamente a la realización de su manga *Meitantei Conan* (*Detective Conan*), que es uno de los cómics más vendidos actualmente en Japón y cuya serie de animación está entre las más vistas. Además ya se ha realizado una película y se estrenará otra en breve. Ahora tenemos la oportunidad de descubir las excelencias del manga de **Aoyama** gracias a la edición española que nos llega de la mano de Planeta-DeAgostini. Aparte de la historia, que es en sí excelente, el formato de tomo elegido, al igual que en *Cazadores de Magos* o *Patlabor*, posee una edición y realización impecables, y su precio habitual, 1200 pts., aunque aún un poco caro, se pagan a gusto como pocas. Mientras sigan con esta calidad, esta creciente colección de tomitos va a acabar convirtiéndose en la joya de vuestra biblioteca de manga.

Luis Alís











RUIN EXPLORERS

Ruin Explorer es la primera obra que se ha publicado del mangaka **Kunihiko Tanaka** en nuestro país, y por suerte, a manos de Planeta Agostini. Y digo por suerte porque todos los aspectos de la edición (y encima en formato libro japonés) se hallan cuidados al máximo detalle, desde un cuidado grafismo, en el que no se pierde ni siquiera una trama, hasta una esmerada traducción que mantiene toda la gracia del original. El precio, aún sin ser lo que se dice barato (la verdad, unas mil quinientas pesetas nunca es algo barato en un cómic), no es tampoco exagerado a cambio de la calidad que ofrece, y no se puede hacer nada más que seguir animando a Planeta para que mantenga su nivel de calidad. En cuanto a la obra en sí, *Ruin Explorers* nos cuenta las desventuras de Ihile y Fam, dos jovenes aventureras que, por distintos motivos (una retirar una maldición que pesa sobre ella y la otra encontrar a su auténtico amor) acaban en el nada fácil negocio de buscar tesoros de la antigüedad, lo que siempre las lleva a cruzarse en el camino de Miguel y Rasha, otros dos aventureros con más experiencia que ellas. Entre los cuatro, pronto se establecerá una relación de amor/odio que les llevará a meterse en problemas cada vez mayores, hasta que finalmente la historia se complicará con la aparición del príncipe Lian y el archimago oscuro Rugdur, que se interpondrá en la vida de nuestros jóvenes aventureros. Globalmente hablando, *Ruin Explorer* es lo mejor, y de lejos, que se ha editado desde *Lodoss: La dama de Faris*, una soberbia obra de la que hablaremos con profundidad en próximos números.

DARKMIND

LYTHTIS

Los señores dragón están de moda, y el resultado es que nos encontramos con la aparición por estos lares de un nuevo manga de este género.

La obra nos lleva a un mundo que tras haber sufrido una terrible guerra entre el bien y el mal, cuyos protagonistas fueron los dragones. Cuando esta termino y las fuerzas de los leviatanes del bien, se impuso sobre sus hermanos los dragones oscuros. Los vencedores de una forma incomprensible se lanzaron a la muerte de un suicidio masivo dejando la tierra en manos de los seres humanos. Como es lógico no todos se lanzaron a ese genocidio y algunos decidieron quedarse para ayudar a los nuevos señores de la tierra. Pero como es de costumbre, la cosa con el tiempo cambia, y los hombres en su arrogancia se transforman en protectores de esos grandes reptiles. De alguna forma la sangre del dragón se mezcló con algunos de estos humanos. Y estos se transformaron en los mensajeros del dragón. Hombres con gran poder debido a su parentesco con los seres alados junto con los que comparten la vida. Como es natural, pertenecer a una estirpe como esta, conlleva sus ventajas y sus inconvenientes. Estos se ven obligados a entrenarse para ser dignos de la marca que les da el título. Y lo que podríamos llamarle una desventaja es que están obligados a casarse con otro miembro de su misma estirpe (es decir con su hermano o hermana). Con el paso de los siglos, los humanos van ganando poder y fuerza. Mientras a su vez estos comienzan a perder el respeto por los dragones. Como es natural con el transcurso del tiempo, lo que en un principio fueron relatos de la gran guerra se transforman en leyendas alteradas por el tiempo. Entre ellas podemos encontrarnos con la historia del rubí del dragón. Que según se dice, quien lo posea tendrá riquezas y gloria sin límites. Este es el móvil por el que comienza toda la aventura. Un hombre llamado Donatus, ambicionando todo lo que promete el ser poseedor de tal gema, salen en busca de un dragón. Que como es normal se trata del que protege el padre de nuestro protagonista. El cual esta entrenando a su hijo Migiwa para que herede la marca que lo hace digno de ser el protector de este leviatán. Bueno, pues la cosa se desarrolla de tal forma, que Donatus vence al padre, a Migiwa, mata el dragón y secuestra a su hermana y futura esposa Kira. Esto es el desencadenante de toda la aventura, de una forma poco ortodoxa, Migiwa recibe su marca. Tras ello se despierta y se encuentra con que Donatus se ha llevado a su amada y para colmo el cadáver del dragón decapitado. En su viaje para buscar a Kira, se encuentra con una pequeña y su compañero, un pequeño y extraño dragón. Ella se llama Lithtis, y el pequeño dragón es su hermano. Ambos decidirán hacer frente a Donatus. Pues él es el responsable de que su hermano se transformase en un dragón. Bueno pues uno por que busca a su hermana, y la otra por que quiere que su hermano recupere su antigua forma humana parten en pos de su maquiavélico enemigo.

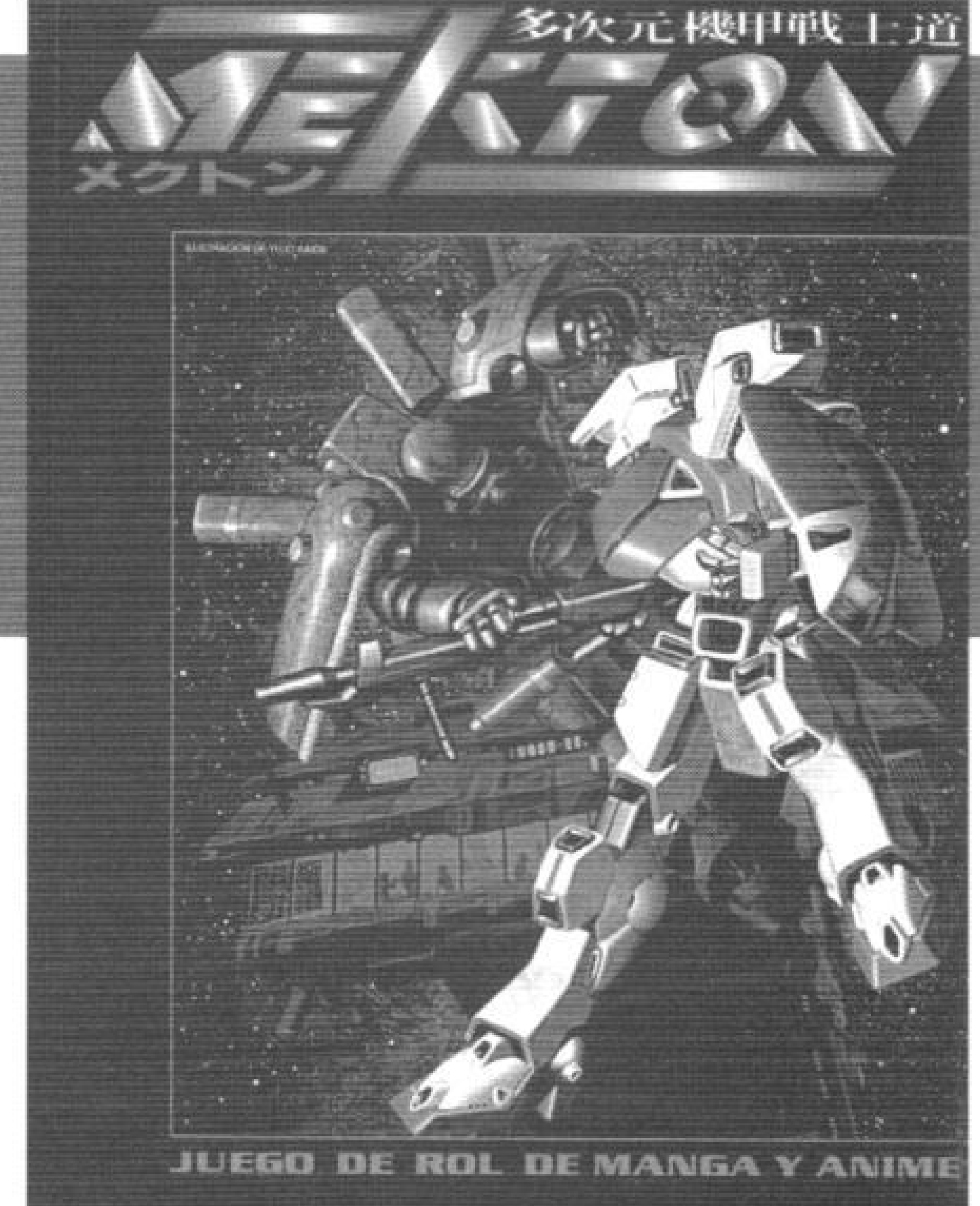
Esto es a grandes rasgos lo que sucede en esta obra del maestro Hiroyuki Utatane. Que tras probar suerte en el genero del erotismo, parar a la ciencia ficción con toques paranormales, decide probar suerte en el genero de la fantasía. El guión no es que sea muy original, pues el hecho de un héroe, en busca de su amada (aunque sea su hermana), y que se encuentra con una niña misteriosa con su pequeño compañero tan extraño como su dueña no es que de muestras de novedad. Aunque tiene los suficientes puntos a su favor como para mantenernos pegados a sus páginas. Si bien hay que destacar que tiene ciertos parecidos con el guión de *Seraphic Feather*. No en la historia en si, sino en la forma de desarrollarla, es decir mostrando secuencias en las que vemos lo que le pasa a los protagonistas, y a continuación se nos muestra lo que hace el malo. En lo tratante al aspecto gráfico, si ya conoces los anteriores trabajos de Utatane, la cosa no varía. Trazos limpios, personajes estilizados, y féminas neumáticas. La edición ya es otro cantar, con el papel que se utiliza para esta colección, no se puede hacer más. Y cuando se trata de un autor que utiliza mucha trama, la cosa se vuelve algo confusa, por ser benevolente.

Gonzalo B. Tello

MEKTON

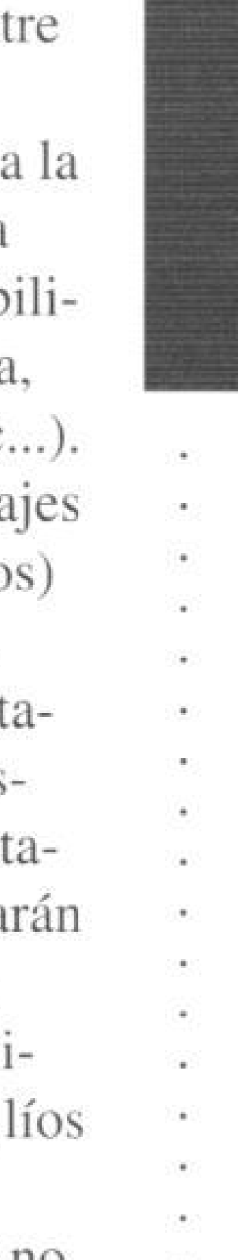
GUNBUSTER, GUNDAM O MACROSS: TÚ ELIGES

Tras el que fue un éxito arrollador en Estados Unidos, a mediados de marzo, Talsorian Games, compañía mundialmente conocida entre los jugadores de rol por su sistema Cyberpunk, ha editado el primero de sus sistemas basado en las clásicas series televisivas japonesas, *Mekton Z*. Nacido del espíritu de *Robotech* (más que del de *Macross*) de Karl Macek, *Mekton* se ha convertido en el máximo exponente del más puro arquetipo del manga: tías buenas y robots chulos.



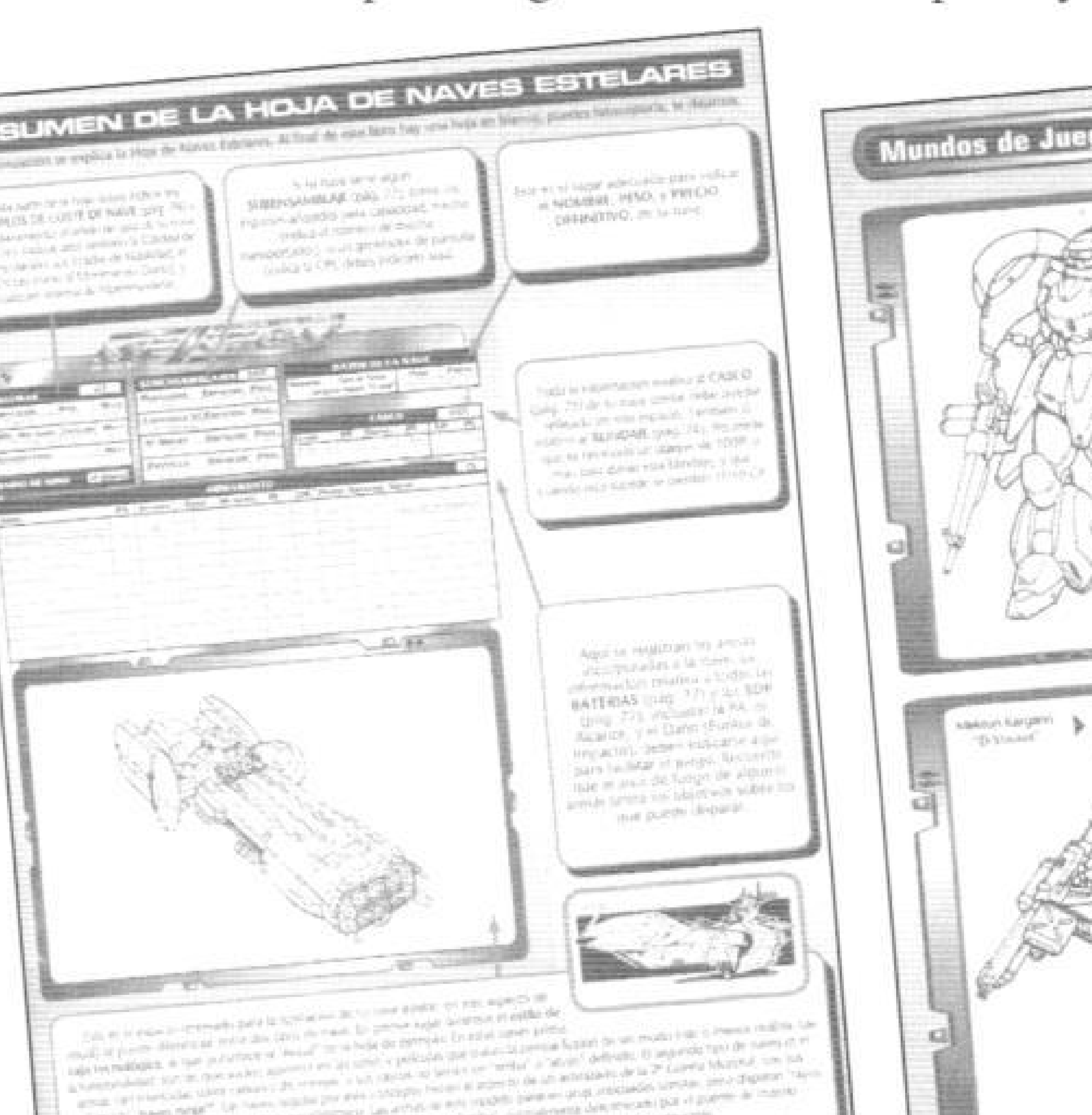
Lo primero que deberíamos hacer para caracterizar *Mekton Z* es diferenciar las dos tipologías de rol que abordamos en esta sección. Primero, están los sistemas de rol japoneses que se juegan en Japón, como el *Sword World* o el *Shadowrun Tokyo*, que normalmente son los que menos se parecen a las series de ani-mación, basándose principalmente en la interpretación más que en las reglas o la acción. Después están los sistemas occidentales basados en series japonesas, tanto las adaptaciones puras como las de *Sazan Eyes* o *Gumn* que comentamos en números anteriores, como el caso que ahora nos ocupa, un sistema destinado a adaptar un género.

Mekton Z, para aquellos que conozcan otros sistemas de Talsorian, es una adaptación más futurista y fantasiosa si cabe, del *Cyberpunk*, al que sencillamente han añadido una ligera modificación de las reglas. En sí, *Mekton* no te ofrece un universo real donde jugar, sino una serie de ideas para que configures tus propios mundos e historias, siempre y cuando sigas unos parámetros establecidos dentro del género. El sistema es bastante simple, utilizando únicamente dados de 10 caras, y basa la creación de personajes en nueve características, como son inteligencia, reflejos, técnica, frialdad, atractivo, suerte, movimiento, tipo corporal y empatía. Estas características básicas, que definen a tu personaje, están cifradas con un número entre el 1 y el 10 para los seres humanos, que se añadirán a la cifra también comprendida entre estos números de habilidades secundarias (esgrima, pilotar, artes marciales, etc...). Para la creación de personajes (dentro de unos estereotipos) de *Mekton Z*, se considera muy importante la ambientación y el pasado de los mismos, por lo que incluye detalladas tablas que desarrollarán a la perfección su historia, pasando por la familia, amigos, enemigos y cómo no, líos amorosos.



El sistema de combate no está mal, ya que se esfuerza en ser tan espectacular como lo requiere un juego así (aunque la regla entre humanos es básica: el que primero actúa, gana), pero se nota mucho que todo su interés está enfocado principalmente en la configuración y combate entre enormes "mechas" tan a lo *Gundam* como pueda hacerse. El daño está localizado por zonas, tanto en mechas como en humanos (en estos últimos, todos por igual), y una vez se hayan perdido los puntos de la zona, ésta queda amputada o sencillamente destruida. El único inconveniente es que así es posible encontrarse un tronco y una cabeza al que le han amputado todas las extremidades, pero al no haber tocado nada vital, está perfectamente saludable (aunque un poco quieto), pudiendo aguantar muchas horas más.

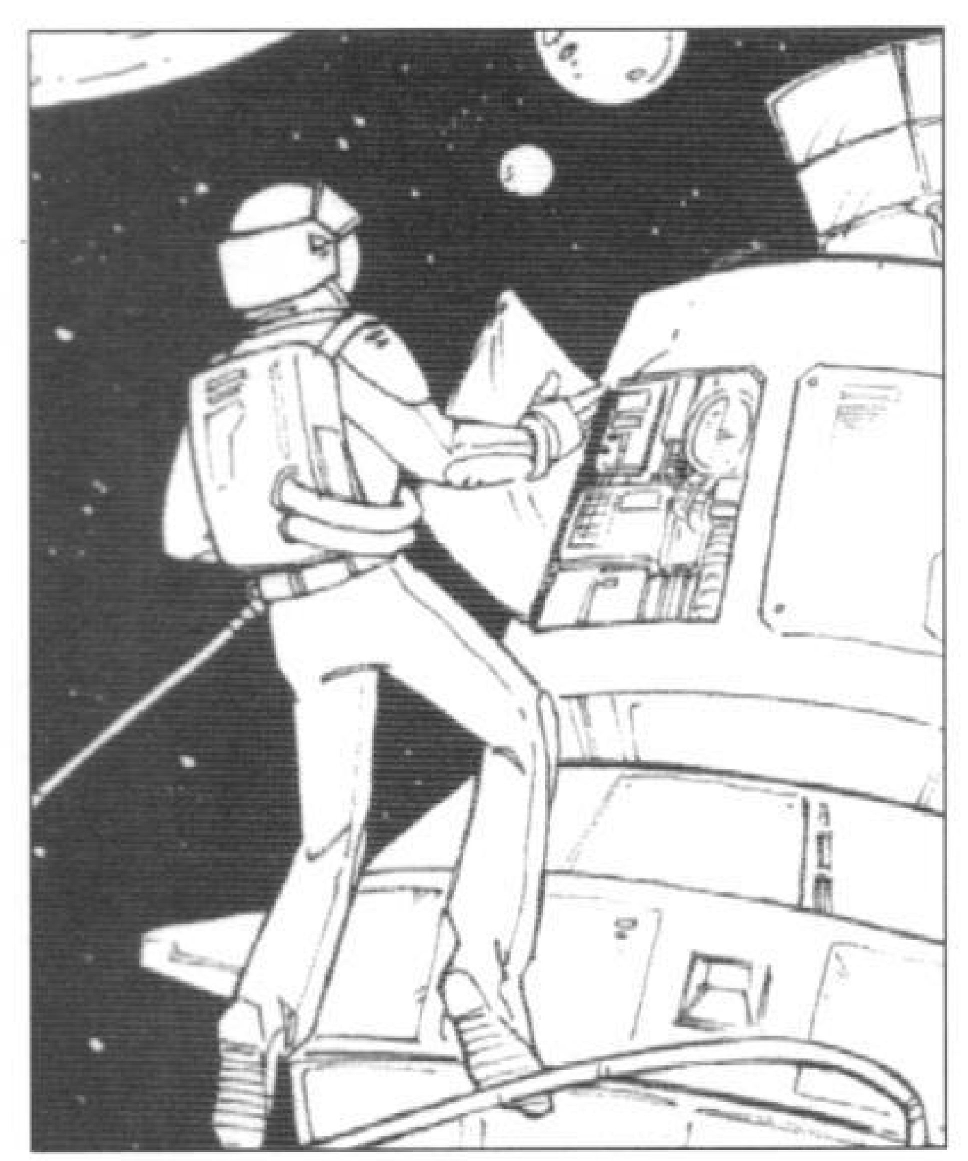
El único fallo achacable al sistema de *Mekton* como sistema en sí es la elevadísima probabilidad que tienes de pifiar en la tirada de


RESUMEN DE LA HOJA DE NAVES ESTELARES




CARACTERÍSTICAS DE MEKTON

MEKTON DE DEFENSA ESTOQUE



dados, sin importar nunca qué habilidad tengas, conllevando la pifia siempre unas nefastas consecuencias. La probabilidad de pifia en el *Mekton* es de uno en un dado de diez, por lo que uno de cada diez aviones se estrella al aterrizar, uno de cada diez pacientes operados de apendicitis queda mal, etcétera....

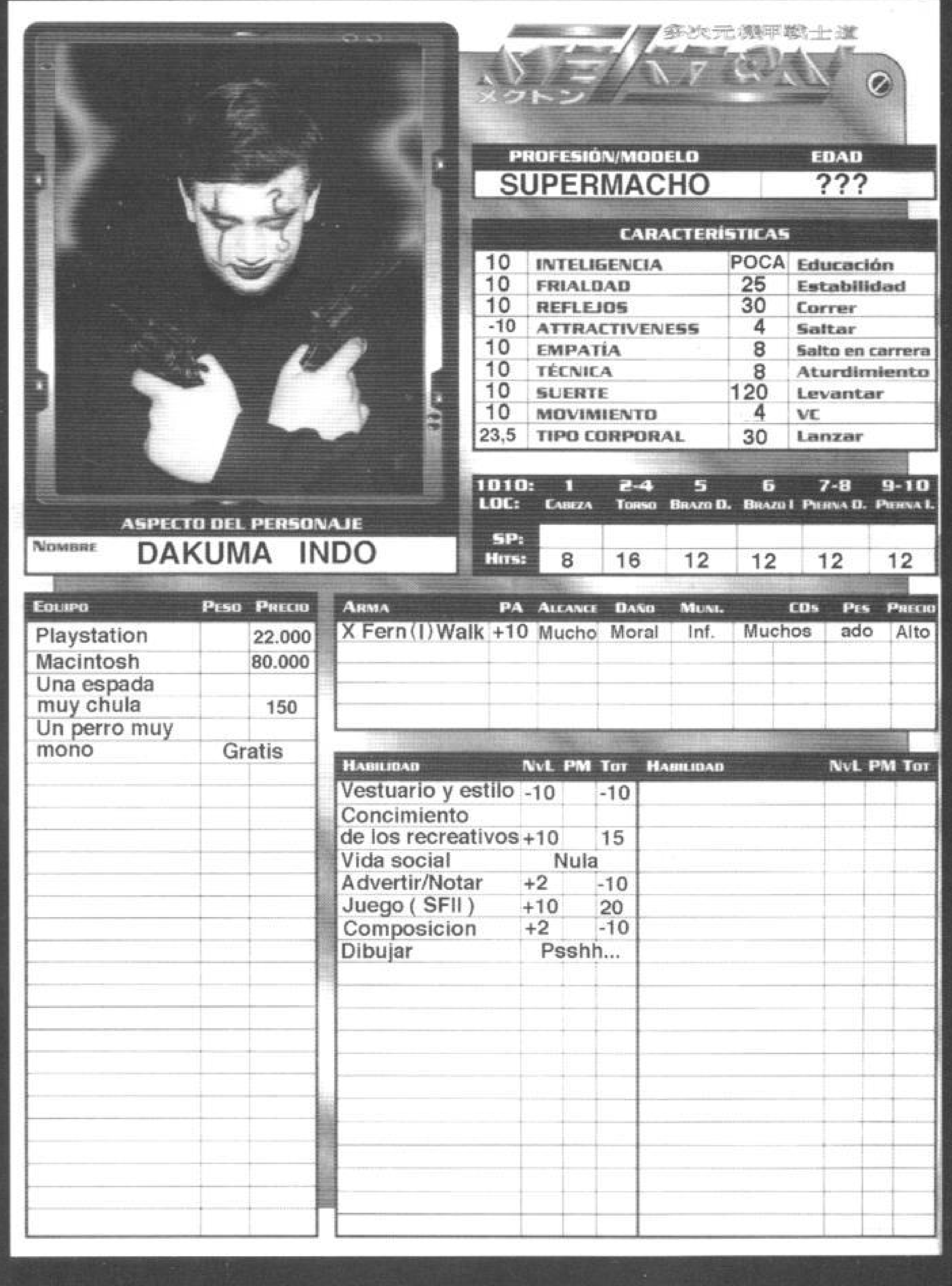
Ahora en serio, incluso si tanto el sistema de *Mekton Z* como la idea y espíritu que lo creó no están nada mal (salvando que te quedas con la sensación de que el sistema de *Mekton* aún está incompleto), sí hay un aspecto en *Mekton* que se repite hasta la saciedad, tanto que acaba empachándote: lo que ellos llaman «el estilo anime». Sencillamente, en *Mekton Z* se reúnen la mayor cantidad de arquetipos y sandeces que jamás se hayan juntado en una serie japonesa de los 80. Por el amor de Dios, ñésos son los sustitutos equivalentes a las profesiones del *Mekton*?; el joven protagonista, el grandote de corazón de oro, el superbombón anime (textual), el supermacho anime (que tiene que ir equipado —también textual— con una espada muy chula)...

Particularmente hay un arquetipo de jugador que me hace mucha gracia, especialmente porque se nota que está creada exclusivamente para personajes no jugadores: la novia del prota (vamos, que no me imagino una partida tan penosa en la que un jugador se pase toda una sesión diciendo «espero que vuelva pronto y sano y salvo» o esperando a ser secuestrada por el malo de turno).

En cierta manera «el estilo anime» no es del todo un error, porque hay que recordar que el público para el que fue desarrollado *Mekton* es el público norteamericano, que, como no ve otro ideal del manga que tías tetonas y robots enormes, aceptó encantado el sistema y lo convirtió en un éxito de ventas. Pero nosotros no somos el publico norteamericano ni todavía estamos en los 80.



FICHERO



メクトン

PROFESIÓN/MODELO	EDAD
SUPERMACHO	???

CARACTERÍSTICAS

10	INTELIGENCIA	POCA	Educación
10	FRIALDAD	25	Estabilidad
10	REFLEJOS	30	Correr
-10	ATTRACTIVENESS	4	Saltar
10	EMPATÍA	8	Salto en carrera
10	TÉCNICA	8	Aturdimiento
10	SUERTE	120	Levantar
10	MOVIMIENTO	4	VC
23,5	TIPO CORPORAL	30	Lanzar

1010:	1	2-4	5	6	7-8	9-10
LOC:	Cabeza	Torso	Brazo D.	Brazo I	Pierna D.	Pierna I.
SP:						
Hits:	8	16	12	12	12	12

ASPECTO DEL PERSONAJE

Nombre DAKUMA INDO

Equipo	Peso	Precio
Playstation		22.000
Macintosh		80.000
Una espada muy chula		150
Un perro muy mono		Gratis

Arma	PA	Alcance	Daño	Muni.	CDs	Pes	Precio
X Fern (I) Walk	+10	Mucho	Moral	Inf.	Muchos	ado	Alto

Habilidad	NvL	PM	Tot	Habilidad	NvL	PM	Tot
Vestuario y estilo	-10		-10				
Concimiento de los recreativos	+10		15				
Vida social	Nula						
Advertir/Notar	+2		-10				
Juego (SFII)	+10		20				
Composicion	+2		-10				
Dibujar	Psshh...						

Este es una especie de ejemplo de ficha del *Mekton Z*, en la que con poca seriedad se ha intentado representar uno de los arquetipos del *Mekton Z*. Bromas aparte, este sería el aspecto que tendría una ficha completa, aunque habría que usar las habilidades reales del sistema (¡Lo que pasa es que el *Mekton* no puede hacer al dios de la guerra! —Dakuma Indo).

Resumiendo, *Mekton Z* ha sido creado por un grupo de personas en cuyos cerebros se desbordaban las batallitas de *Gundanm* y *Macross* que vieron más de treinta veces antes de escribir una sola página del manual de reglas. No es un mal sistema, pero el plateamiento ha sido enfocado erróneamente hacia una época que ya hace mucho que pasó.

Y la semana que viene, a por el *Gost in The Shell*.

DARKMIND

Tira los dados



—Bueno, parece que Talsorian y su *Mekton Z* no han hecho más que abrir un poco más el mercado del rol basado en manga y series de anime japonesas. Al parecer, si el sistema tiene éxito, Talsorian está preparando editar también su sistema basado en la clásica serie cyberpunk *Bubblegum Crisis* (que más que ser un sistema totalmente nuevo parece que no es más que una ampliación para su Cyberpunk), y baraja el proyecto de un AUTENTICO juego de rol de *Dragon Ball*. Además, ya puede verse por algunas tiendas especializadas españolas el sistema de *Appleseed*, que parece que realmente está arrasando entre los aficionados no sólo por su originalidad sino por su perfecta adaptación del mundo de **Shirow**.

—Por cierto, retomando el tema de las trading cards en Japón, el *Monster Collection* de **Ryo Mizuno** está, literalmente barriendo el mercado, y ya ha aparecido una nueva ampliación. La calidad gráfica de las cartas es, secillamente, increíble, sin perder ni un instante una pura estética manga.



PREPARACIÓN DE MOLDES

Y es que los dibujantes lo tienen muy fácil. Si les sale un dibujo guapo de Bulma tomando el sol en la playa con un bikini pequeñito (oh, maestro Mutenroshi, cómo le admiro), van y hacen unas fotocopias en color, se las regalan a un par de amigos y quedan estupendamente.

Pero ¿y nosotros? ¿No nos hemos currado nosotros la última figurita que modelamos en epoxi o que transformamos de un original? ¿Y no nos merecemos igualmente poder hacer un par de copias para amigos, amigas o la tía Conchi que ha venido de visita?

La solución: preparar un molde de la pieza para reproducirla posteriormente.

Como el proceso es un poco difícil de explicar, ahí va detallado paso a paso (¿por qué seré tan bueno?).

Paso 1.

Preparar el material: necesitaremos silicona para moldes (elastómero 3483/983, de venta en grandes almacenes, establecimientos de bricolage y casas de reparaciones náuticas), plastilina-pastelina-plastiquina (flafliflofla,... —JJ), un tubo de vaselina, un pincel, y por último una probeta de medidas o similar.

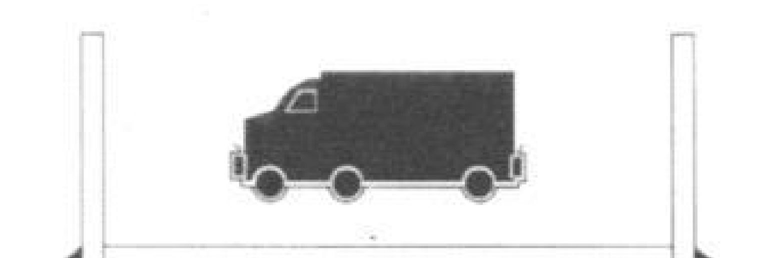
El material de relleno del molde (del cual estará hecha la copia de la pieza) será la resina, que se suele conseguir en el mismo sitio que la silicona.

Paso 2.

Se prepara una caja con lados, base y tapa (de madera, por ejemplo) asegurándonos de dejar una separación mínima de 1.3 cm alrededor del original.

Se debe impermeabilizar los bordes de la caja con plastilina (¡ah!, con flafliflofla —JJ).

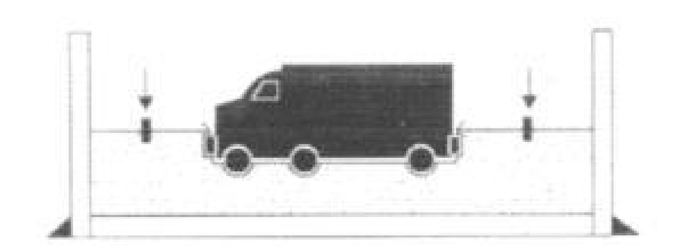
Paso 3.



Envolvemos con papel de aluminio o con una película de plástico la mitad del original, que estará introducida en la plastilina (o flafliflofla —JJ) que pondremos en el fondo de la caja. Introducimos el original hasta la línea de separación que establezcamos (la mitad aproximadamente).

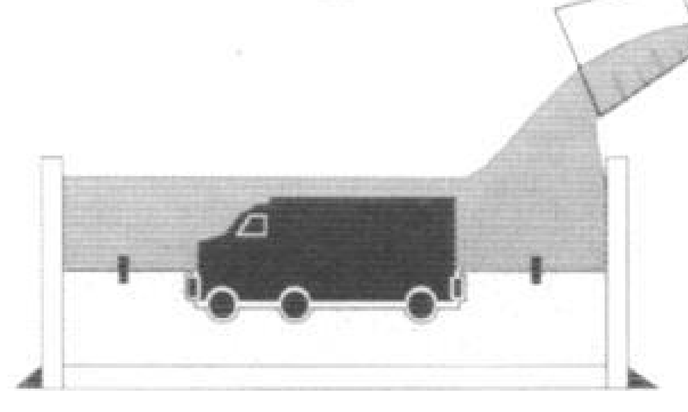
Paso 4.

Introducimos unos taquitos (de madera o similar) a manera de espigas de alineamiento en la plastilina (la eeesa... —JJ). Ahora veremos la importancia de este paso.



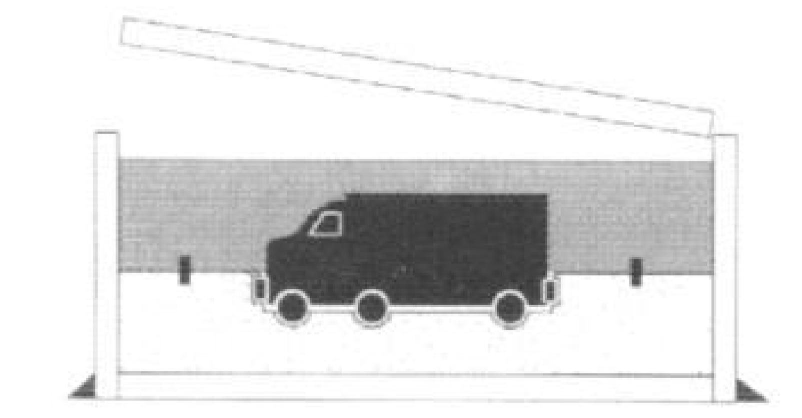
Paso 5.

Preparamos el material de silicona (un volumen de silicona se debe mezclar con un porcentaje de reactivo; utilicemos la probeta) y lo vertemos en la caja, manteniendo el recipiente tan próximo a la caja como sea posible. Se debe verter con lentitud para permitir que el material rellene todas las fisuras y quede nivelado. Continuamos con el proceso hasta que la parte superior de la silicona esté como mínimo a 1.3 cm por encima del punto más alto del original.



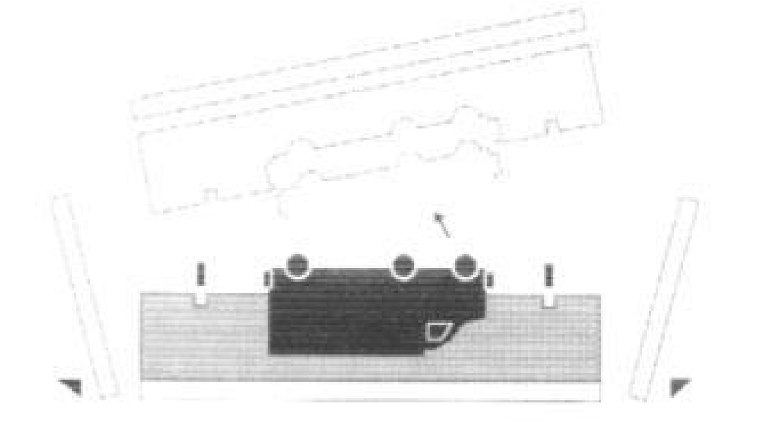
Paso 6.

Dejamos curar (o flafliflofar —JJ) durante 24 horas a temperatura ambiente.



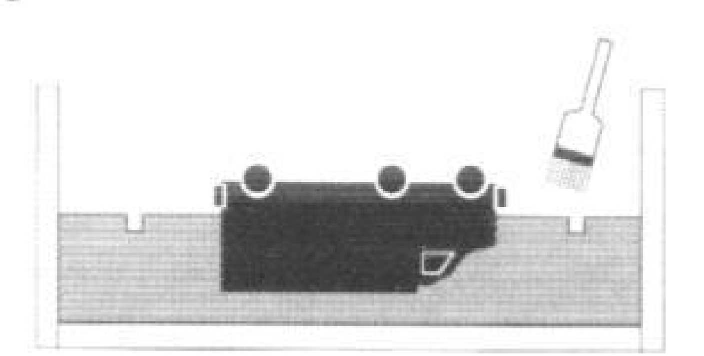
Paso 7.

Damos la vuelta a la caja y la desmontamos. Quitaremos la envoltura de aluminio o plástico, la plastilina (agh —JJ) y las espigas de alineamiento.



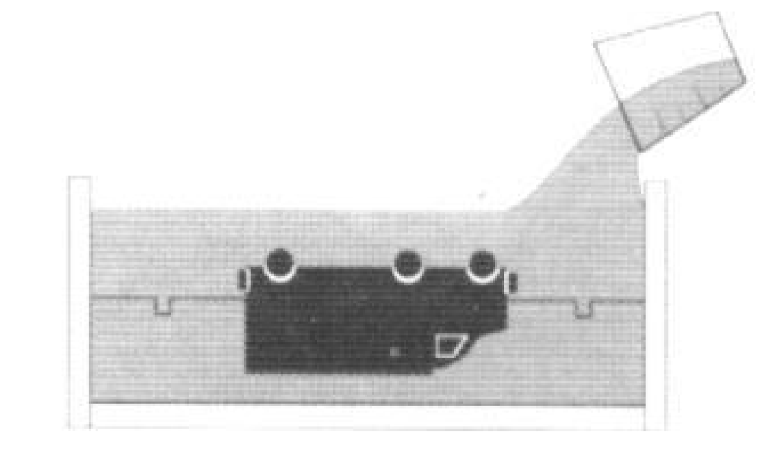
Paso 8.

Montamos de nuevo la caja y aplicamos una capa fina de vaselina con ayuda de un pincel.



Paso 9.

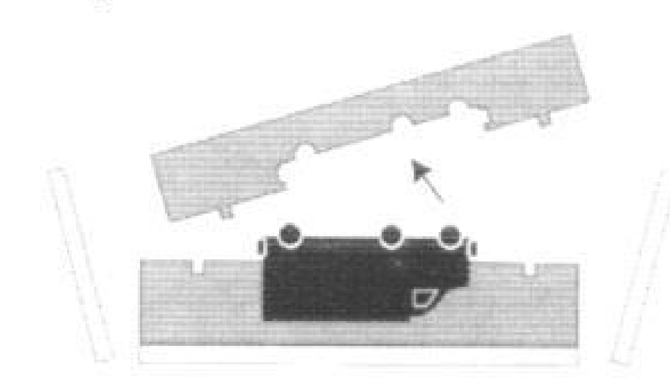
Manteniendo el recipiente tan próximo a la caja como sea posible, se vierte el material de silicona. Repetimos el proceso del apartado 5.



Paso 10.

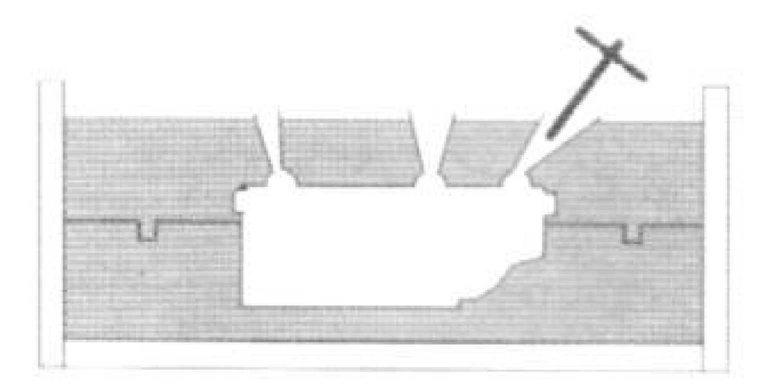
Dejamos curar durante 24 horas a temperatura ambiente y desmontamos la caja.

Vemos en el gráfico que la utilidad de las espigas de alineamiento es proporcionar unos pivotes coincidentes para evitar el movimiento de las piezas del molde.

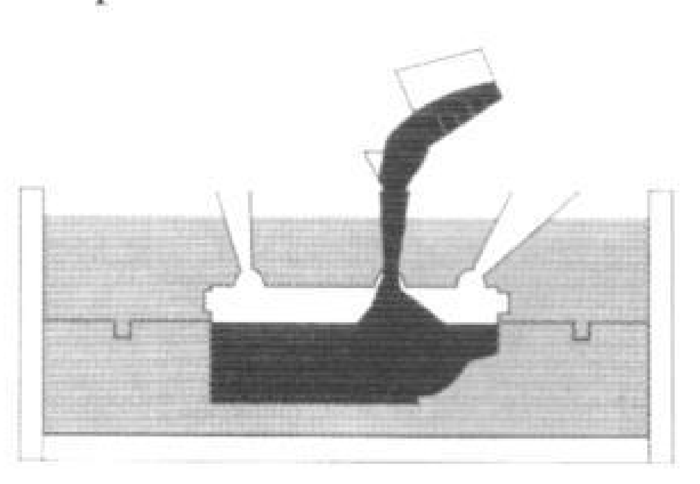


Paso 11.

Para preparar el molde para la colada, taladramos en él dos o más agujeros. El

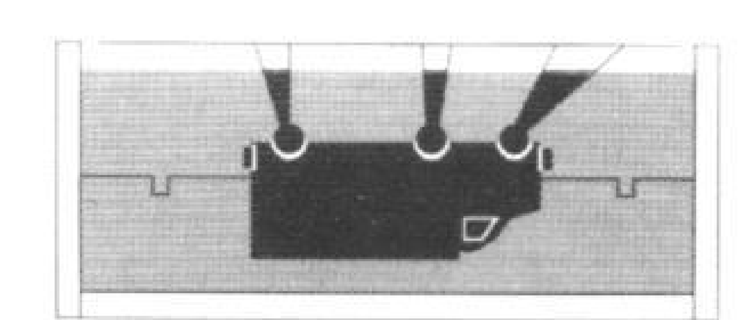


material de colada (la resina) se vierte en la cavidad del molde por un orificio y el aire escapa a través del otro.

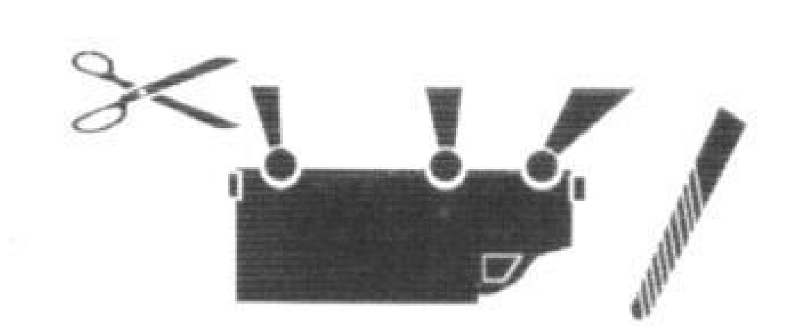


Paso 12.

Separamos con cuidado las dos partes del molde y extraemos la copia. La resina tiene las propiedades del plástico y es fácil de trabajar.



Los restos de la colada se cortan con unas tenacillas y se utilizará una lima o lija para suavizar los bordes o imperfecciones.



¡Uuuuffff! Bueno, y ya está. Advertir a los interesados que este proceso puede pringar ropa, manos, pelo etc., pero que el resultado vale la pena, ya que este tipo de moldes son resistentes y duraderos, fáciles de desmontar y manipular y las copias son fiel reproducción del original hasta el más mínimo detalle.

Gabri "Motenai" del Río

(El artista de la flafliflofla —JJ)

por Sugoi Ochinko y Takeshi Kakeru

MODELOS A SEGUIR

EVA-02 "movie version" de la película *Evangelion Rebirth* **(sin escala) Kaiyodo. ¥6.800**

La estrella de este mes es sin duda esta estupenda resina de Kaiyodo. Resulta sencillamente asombroso cómo se puede juntar tanto detalle en una pieza relativamente pequeña, y sobre todo si nos fijamos en el tremendo dinamismo que se ha conseguido gracias a la pose y la composición de la escena.

Si a ello añadimos el magnífico trabajo de pintado que ha realizado el modelista, nos encontramos con una de las mejores figuras de los últimos meses. Un "must have".



Great Mazinger de la serie *Great Mazinger* **(sin escala, 550 mm) NON. ¥9.800**

Indispensable para todos aquellos fans de la serie original y de su secuela, que pudimos ver aquí 15 años después gracias a Tele5, se trata de una figura de vinilo, fácil de construir y de conseguir un resultado aceptable sin demasiadas complicaciones, y ab-so-lu-ta-mente enorme. Más de medio metro de Great Mazinger de manos de una de las casas con más solera en esto de los vinilos de robots gigantes, NON, garantía de calidad en casos como este. Si alguna vez os habéis planteado comprar alguna figura de Mazinger, ésta es la ocasión. En dos palabras, im-presionante.

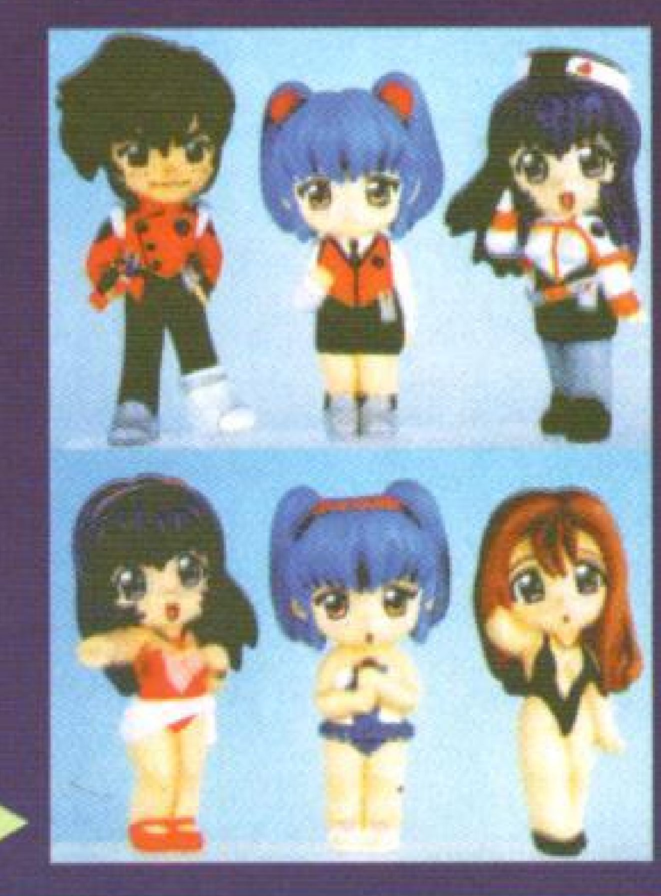


EVA-01 "3D crystal art" de la serie *Neon Genesis Evangelion.* **(1/1000) Beam Entertainment. ¥98.000**

Pese a ser mucho más pequeña que la mayoría de las que os mostramos este mes, es también con mucho la más cara. Más de cien mil pesetas tendrá que desembolsar quien quiera tener en su casa esta figura tallada en cristal del EVA-01. El color rosado viene por la iluminación de la foto, en realidad es blanco. Y es una auténtica filigrana, pero de las de mírame y no me toques, porque suponemos que no resistirá muy bien los golpes.

Kamen Rider y su moto **Shin Cyclone** de la serie *Kamen Rider.* **(1:12, 110 mm) Kotobukiya. ¥9.800**

El famoso personaje creado por **Shotaro Ishimori** para el manga, y posteriormente estrella de una de las primeras series de héroes enmascarados de imagen real, ha sido fielmente reproducido en esta figura, en la que aparece montado en su moto Shin Cyclone. Su pose, con su clásico saludo, da un gran equilibrio al conjunto, y su claridad de detalles compensa por su pequeño tamaño y justifica su precio, algo elevado para ese mismo tamaño. Pequeñita, pero matona.



Nadesico Mascot Series de la serie *Martian Succesor Nadesico.* **(sin escala, SD) Kurushima. ¥4.800 (set de 3)**

Puede que alguno de vosotros se haya puesto alguna vez en la repisa de la cama (o sobre el salpicadero del coche) alguna figurita de superhéroes o incluso aquellas que había de los pitufos. ¿Os acordáis? Bueno, pues Kia Asamiya no iba a ser menos y ahora podéis tener a los personajes de su último trabajo, *Nadesico*, superdeformados para que los coloquéis alegrando cualquier rincón. Además, vienen en packs de 3, y son sencillamente adorables. kawaii desu ne!

Kenshiro de la serie *Hokuto no Ken.* **(1/6, 300 mm) Sky Net. ¥12.800**

Digno de mención también es este juguete, una *action figure* al estilo de los muñecos de la serie GI Joe, pero en este caso del indiscutible Puño de la Estrella del Norte, Kenshiro. El detalle del modelado hace de este muñeco casi una pieza de colección, al estilo de los mejores muñecos de Spawn. Y encima, puedes jugar con él. Y es enorme. Y caro.



Para los amantes de las figuras de bishojo, aquí hay un ejemplar perfecto: Akari, una de las protagonistas de la OVA *Battle Athletes.* El modelista ha conseguido algo a veces difícil: dotar de una gran delicadeza, gracias a su pose y su apoyo con la base, a una figura de casi 30 cms. de alto. Lo malo de esta figura es que no cuenta con excesivo detalle, y para conseguir un resultado como el del modelo hay que saber trabajarse el pintado para añadirle esos detalles.

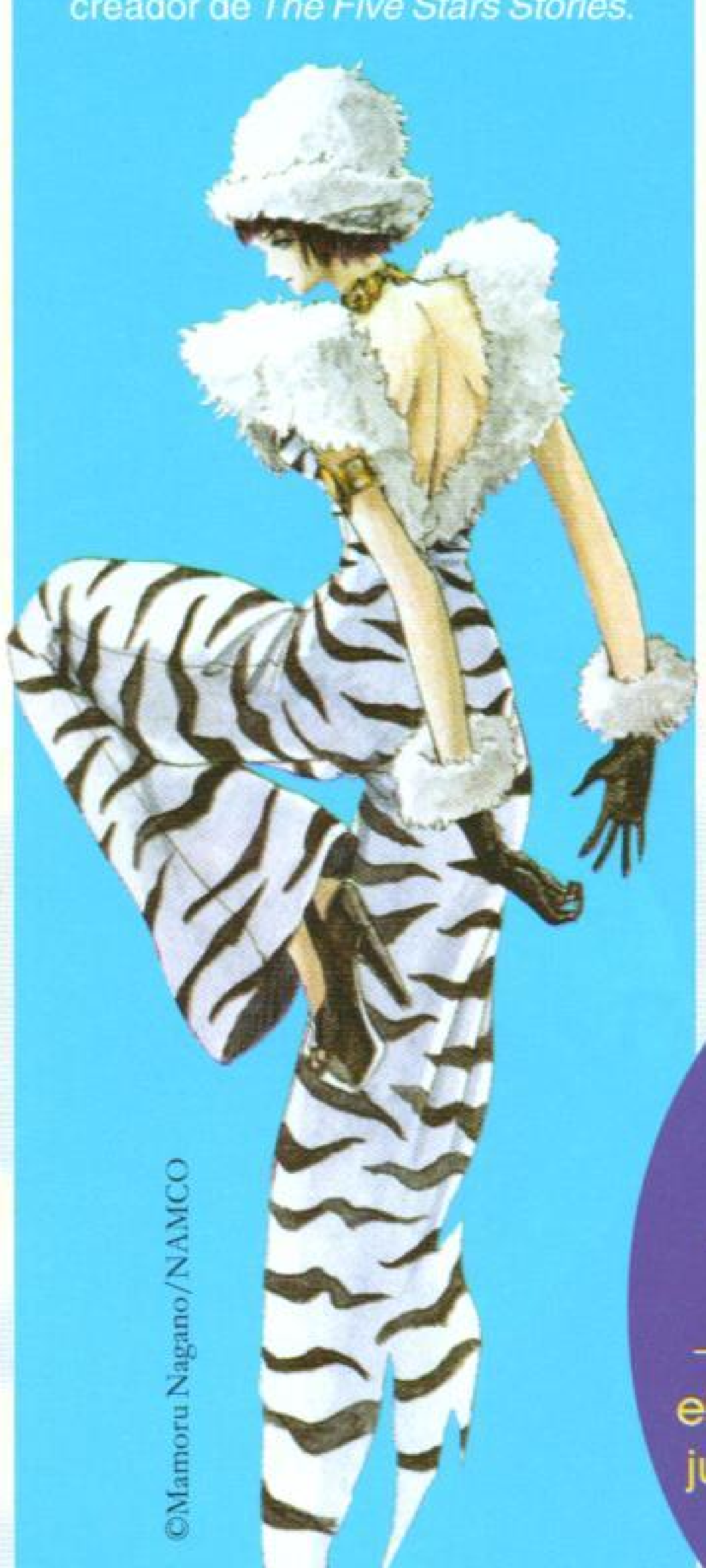
Akari de la OVA *Dai undö Kai* **(1/6, 290 mm) Kaiyodo. ¥9.800**

QUE LO SEPAS

—Las imágenes que se publicaron en algunas revistas de videojuegos del que teóricamente era el proyecto de un juego de lucha de Squaresoft con los personajes del *Final Fantasy VII*, pertenecen al juego que Namco y Square han desarrollado conjuntamente, *Ehrgeiz*, en los que tanto Cloud como Tifa y Red XIII son personajes secretos. No obstante, visto el éxito del mismo, ambas compañías, especialmente Square, están planteándose el hecho de que pudiera ser muy beneficioso hacer real dicho proyecto.

—Los aficionados a los juegos de PC sukebes están de enhorabuena (pervertidos...): ya se comercializan en occidente algunos pocos juegos japoneses subidillos de tono, convertidos al inglés, francés y alemán por varias casas USA como Jast USA u Otaku Publishing. Las clásicas aventuras japonesas de leer diálogos ymás diálogos con el único fin de llegar a ver desnudarse a las protagonistas llegan dispuestas a enganchar a los aficionados occidentales del mismo modo que arrasan en Japón. Y si no, al tiempo.

—El tan esperado *Tekken 3* de Namco finalmente vio la luz en Japón y está a punto de hacerlo ya aquí, pero presentaba algunas curiosidades muy interesantes para los aficionados al manga, ya que aparecía como personaje especial secreto el inmortal Gon de **Tanaka** y el rediseño de Anna Williams corrió a cargo de **Mamoru Nagano**, creador de *The Five Stars Stories*.


©Mamoru Nagano/NAMCO

GUNDAM 2
THE BATTLE MASTER

DATOS

Título: Gundam the Battle Master 2
Precio: 6800 ¥
Compañia: Bandai
Plataforma: PlayStation
Tipo: Lucha
Nº de Jugadores: 1 ó 2.



Cuando Bandai anuncio que pretendía sacar un nuevo juego de la eterna saga de Gundam para la Playstation de Sony, casi todo el mundo pensó que se trataría sólo de otro subproducto que pretendía arañar más el filón de la serie, no siendo más que otro juego del montón. Sin embargo, Bandai, despues de haber sacado auténticas aberraciones como el *DB Final Bout*, nos demuestra a todos que aún le queda muchas sorpresas con las que deleitarnos. *Gundam The Battle Master 2* es una de ellas.

La principal característica que esgrime *Gundam The Battle Master 2* para todos los amantes de la serie es que recoge algunos de los robots más carismáticos de entre todas las sagas de *Gundam*, desde el clásico Zaku II de Zeon hasta los Z y ZZ Gundam, dándote la posibilidad de revivir algunos de los momentos más clásicos de la saga. El juego, dentro del simple desarrollo de un tradicional juego de lucha, intenta introducirte en una historia que te pueda seducir, lejos del clásico torneo por saber quién es el mejor o de vengar la muerte de algún familiar perdido. En *Gundam The Battle Master 2*, tomamos el control de Gloria, una cazadora de Gundams que adopta y decide ayudar a un niño pequeño que desconoce su origen, y al que ella llama Pixie. A lo largo de los distintos combates, se nos irán mostrando animaciones que desarrollarán la relación entre Gloria y Pixie, hasta su viaje a la Luna en el que finalmente se descubrirá que el niño es un arma creada para convertirse en el más grande de todos los Newtypes, y ambos se verán obligados a enfrentarse en un trágico combate final (naaa, acaba bien). Además, a lo largo del juego se nos presentarán muchos otros personajes y pilotos, que podremos elegir para jugar contra otra persona en el modo versus.









CHEATER!!

—Para conseguir jugar con el B.I.G. Gundam de «entrefase» debes completar el juego en nivel normal sin continuar.

—Para jugar con el Nerebus Lunar y el Psycho Gundam has de terminar el juego en máximo nivel de dificultad, y si lo consigues sin continuar, también será posible hacerlo con Pixie.





nerable a los ataques enemigos, pero al coste de una fracción de tu energía.

Gráficamente, el CD es sencillamente sorprendente, tanto por la calidad de los gráficos como por el tamaño de los mismos. Algunos Gundams son tan grandes que tienes que volar mucho para poder verlos enteros, incluso a pesar del zoom, especialmente algunos de los enemigos finales. Además, puedes ver a lo largo del combate cómo van destrozando literalmente tu Gundam, haciendo saltar sus escudos y dejando al descubierto toda su estructura interna. En cuanto a la música, incluso sin ser ninguna maravilla, ambienta más que correctamente el desarrollo tanto de los combates como de la relación que surge entre Gloria y Pixie.

En cuanto al juego en sí, como juego de lucha puede resultar al principio un poco raro, y quizá tardes un poco en acostumbrarte a una estética que se parece tan poco a un clásico *Street Fighter*. Al controlar a un robot, has de acostumbrarte a los movimientos especiales de éste, entre los cuales algunos consumen armamento hasta agotarse y otros son ilimitados. No puedes coger al adversario, pero el cubrirte causa daños, por lo que no puedes estar protegiéndote todo el tiempo. Para desplazarse, los Gundams pueden sencillamente andar, correr, o volar manteniendo pulsado el R1, lo que también abre un amplio escenario en la parte superior, y permite la posibilidad de entablar combates aéreos. Además, cada robot tiene un superespecial que puede activar hasta tres veces en un combate, y que mermará una enorme cantidad de las tres barras de vida de tu adversario. Por último, también se te ofrece una modalidad especial de cubrirse, activando todos los botones a la vez, con lo que tu robot, dependiendo de cuál elijas, realizará algún tipo de maniobra evasiva o creará escudos de energía, haciéndolo virtualmente invul-

Pero claro, por bueno que sea, *Gundam The Battle Master 2* no es el juego perfecto, y desde su escaso número de opciones (que por desgracia se quedan reducidas a un versus, modo historia y poco más) hasta su mínimo nivel de dificultad, hacen que el juego acabe convirtiéndose en algo que jugar sólo contra amigos, intentando recrear alguna de las míticas batallas. Lo peor del juego es, sin duda, la pantalla de presentación, que sería fantástica en Supernintendo, pero que dado lo último que se puede ver en la de 32 bits...

Globalmente, hay mejores y peores juegos en PlayStation, pero si te gustan los juegos de lucha en los que puedes ver enormes gráficos bien animados en acción, o eres un aficionado de la epopeya de *Gundam*, *Gundam The Battle Master 2* es un gran juego que merece ser considerado.

DARKMIND

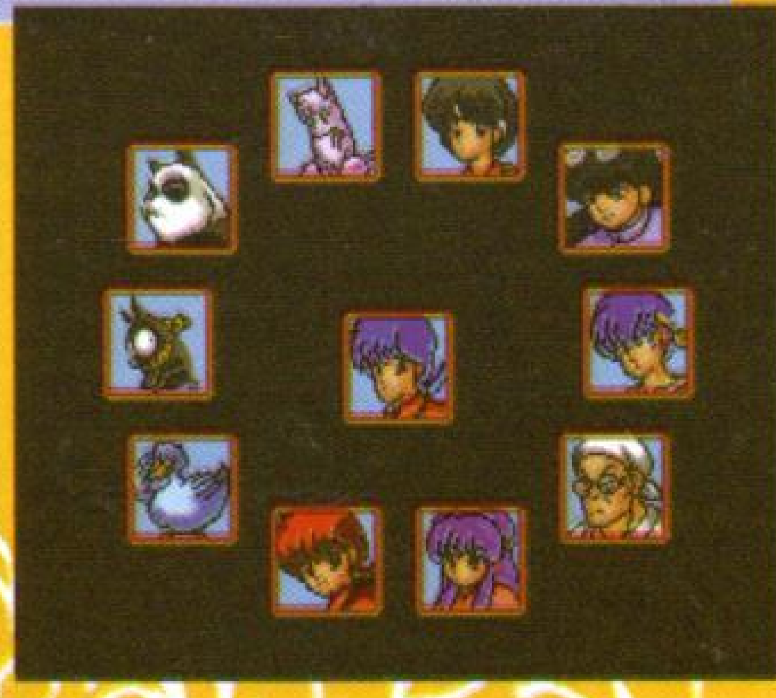
EN FIN, QUE..

Jugabilidad	●●●●●○○○○○	65%
Sonido	●●●●●●●○○○	70%
Gráficos	●●●●●●●●○○	80%
GLOBAL		72 %

❖ Menos de 32 ❖

RANMA 1/2 RPG





Como cada vez que una serie de anime obtenía un reconocimiento suficiente como para llamarse serie de culto (cosa no demasiado extraña, todo sea dicho), era común por aquellos tiempos en que la Supernes era reina y señora —y cualquiera con una remota idea de programar podía hacer un juego si hacía los monigotes lo suficientemente divertidos— que apareciera un juego de rol que recogía alguna desventura particular de aquellos personajes. Juegos como el que ahora nos ocupa inundaron el mercado buscando unos clientes seguros entre los seguidores de la serie. Muchos fueron muy buenos, y otros fueron como *Ranma 1/2 RPG*.



Ranma 1/2 RPG es un juego del montón, fácil de hacer y con un desarrollo tradicional y simplista. Aparentemente, basa toda su emoción en utilizar a Ranma, Ryoga, Akane, Shampoo y a toda la banda de impresentables y estrafalarios personajes (los critico, pero me encantan) que pululan por el mundo de la señorita **Rumiko Takahashi**. El objetivo es tan simple y tan manido en la serie como encontrar un extraño manantial que permitirá a Ranma y al resto de los afectados por la maldición evitar transformarse cada vez que se mojen, y cómo no, la legión entera de luchadores se lanza en su búsqueda. Las aventuras se desarrollarán desde lugares tan remotos como las calles de Tokyo y sus alcantarillas hasta remotos montes del Japón rural.

Las magias en los combates son sustituidas por las técnicas especiales de los luchadores, de entre las que cabe destacar una especial mención al detalle más divertido del juego, la opción de la técnica secreta de la familia Saotome: huir tan rápido como se pueda del combate.

Definitivamente, *Ranma 1/2 RPG* es otro de esos juegos que sólo salió en Japón y que ya es absolutamente imposible de conseguir original en occidente, pero francamente, tampoco es para perder el sueño por ello.

DARKMIND

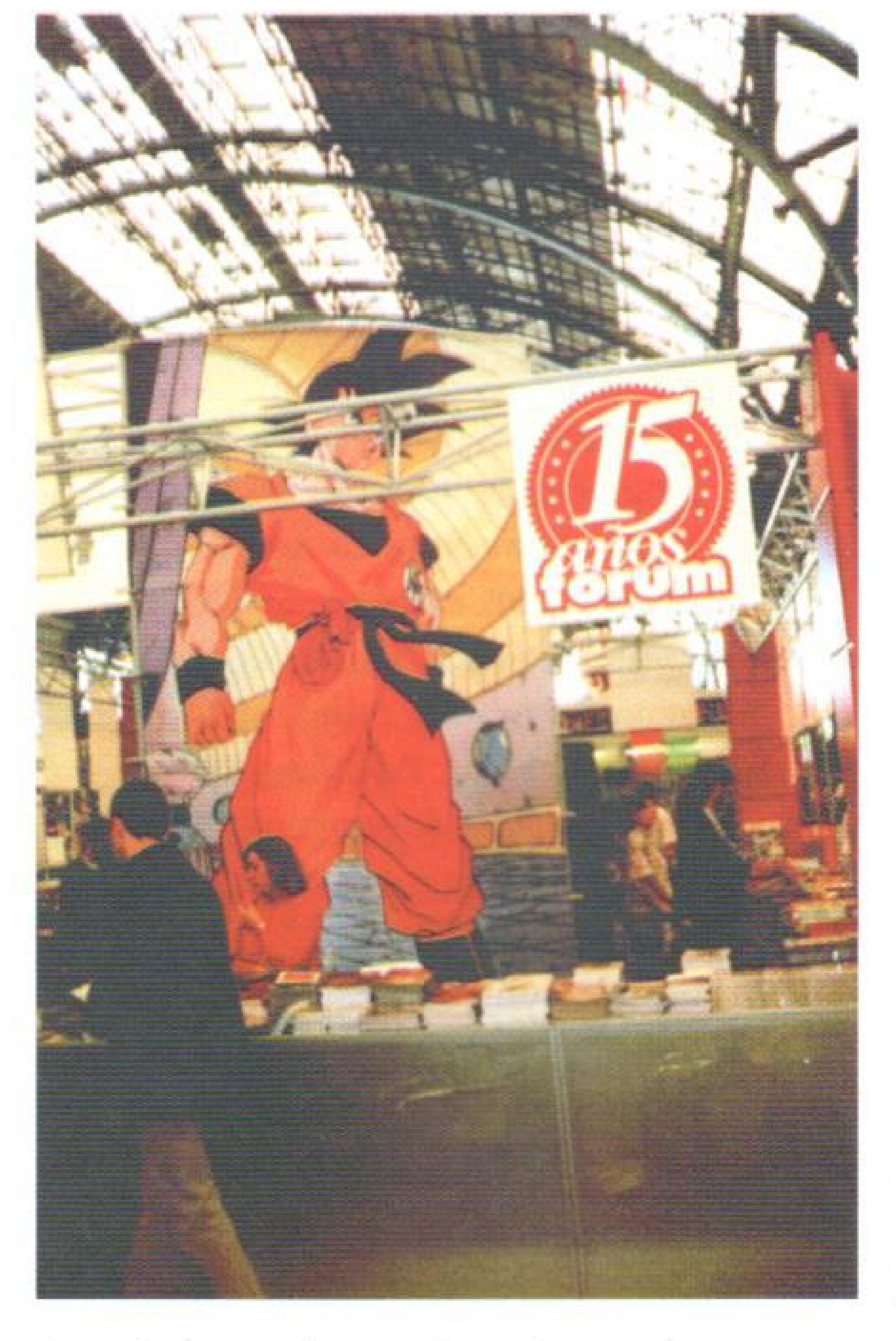
SALÓN DEL

No me da la gana comenzar esta reseña del 16 Salón del Cómic de Barcelona de la forma manida y usual, así que os contaremos las cosillas que más nos gustaron. Nos gustó el stand de El Víbora, donde estaban los amiguetes reunidos y las drogas y la perversión empapaban el ambiente: el grifo de cerveza también empapaba lo suyo, claro está. Además se pudo ver a gente como la ganadora del premio a artista revelación **María Colino**, guapa dibujante de susodicha revista que aturullaba al personal con sus aires de atemporalidad. También rondaba por allí **Kevin J. Taylor**, el autor de *Girl*, ese cómic ameno, constructivo en cuanto a cultura y destructivo en cuanto a esfínteres, que se ha podido leer en el Kiss Comix, dibujante al que trataron como a un esclavo, no porque fuera negro, sino porque era más bueno que el pan: se le vió vaciando cubos de espuma de cerveza en los lavabos. Culpamos de ello a **Hernán Migoya**, torpedo sexual fistro de la editorial La Cópula, digo La Cúpula, que no además no sacó ninguna novedad de manga.





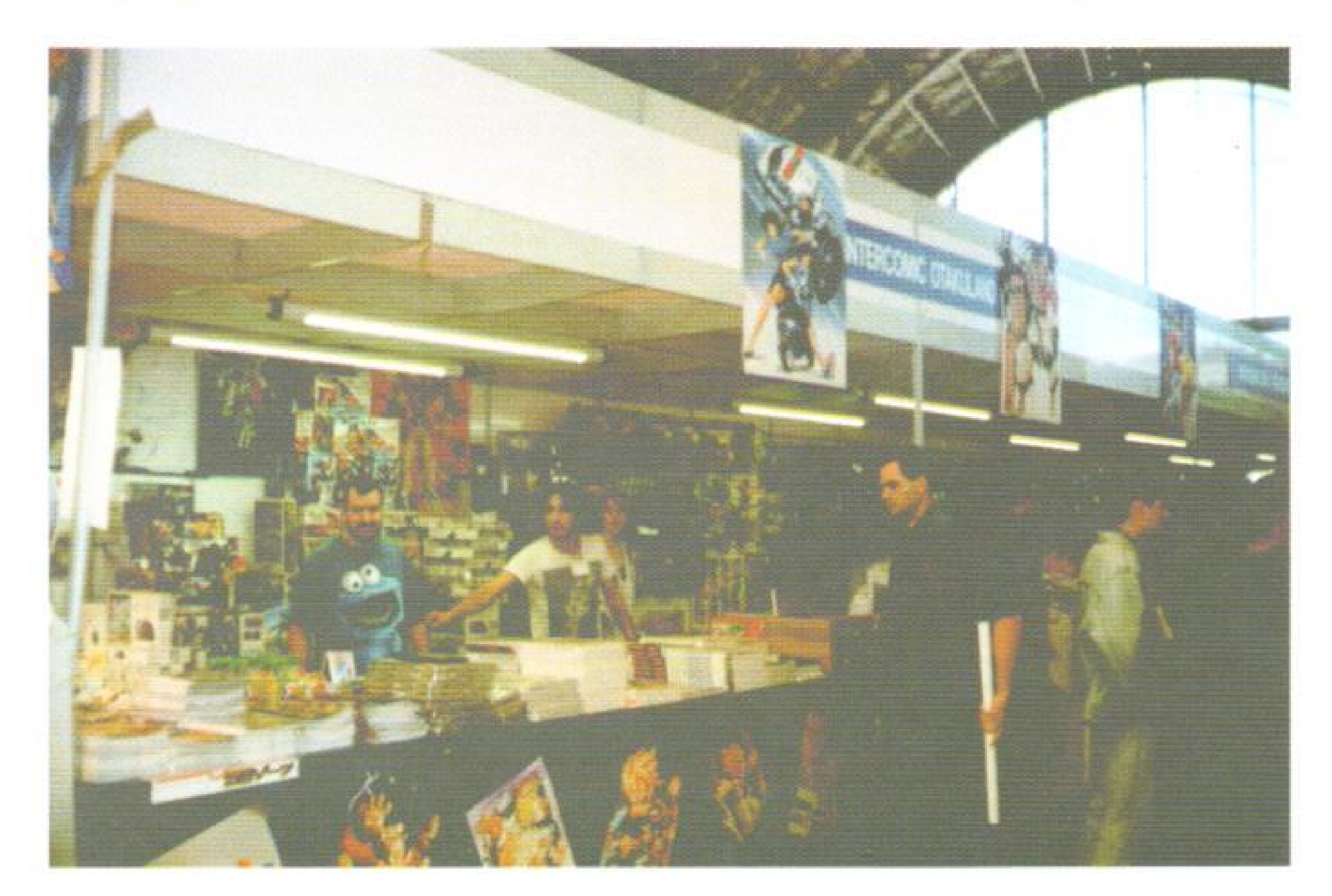
No había bastante dinero para comprarse todos los cachivaches guays.





Sin embargo si que hubieron algunas por parte de otras editoriales. **Ana María Meca**, nuestra espía infiltrada en la multinacional del crimen tebeístico Planeta-DeAgostini, logró no sin alguna dificultad pasarnos disimuladamente una bolsa que bajo unos dibujos de superhéroes de apariencia juvenil e inofensiva, ocultaba un peligroso contenido en cómics: se trata de las ediciones españolas de *Geo-Breeders*, de **Akihiro Itoh**, *Meitantei Conan* de **Gosho Aoyama**, y la guinda del pastel, *Fam & Ihrlie-Ruin Explorer* de **Kunihiko Tanaka**. Con estos valiosos materiales en la mano nos dirigimos cautelosamente al stand de Ediciones Glénat para hablar con **Dani Barbero**, ese hombre volátil y escurridizo que apareció por el stand de su editorial una media de 0'3 veces por día de Salón. Al final pudimos atraparle tendiendole una trampa ninja y nos comentó tras amenazarle con un shuriken que Glénat acababa de lanzar una nueva serie de manga del tristemente fallecido autor de *Version 1.0* **Hisashi Sakaguchi**: se trata de Ikkyu, uno de los mangas más aclamados por la crítica en los últimos años, que ahora el aficionado español puede disfrutar en una excelente edición en tomo que se suma a la de *Raika* y a la próxima de *Black Jack*, una de las mejores obras (y esto lo digo ya en serio, dejando el tono de cachondeo, es una obra maestra del cómic, de verdad) que realizara **Osamu Tezuka**, el dios del manga. Así que atentos.

Bueno, nos quedaba, entre partida y partida al *Marvel Superheroes* y al *Gran Turismo*, resacón por la fiesta del viernes y sábado, y cervezusco tras otro en el stand de El Víbora, tiempo justo para enterarnos de qué diablos aparecía bajo el auspicio de



BARCELONA CÓMIC 98

EXPOCOMIC '98

En el 16º Salón del Cómic de Barcelona se presentó ExpoCómic 98, el primer salón del cómic de la comunidad de Madrid que se celebrará los dias 6, 7 y 8 de Noviembre.

ExpoCómic vendrá a llenar el hueco de toda esa zona de España que queda más bien retirada de Barcelona y complacer al aficionado que no se anima a recorrer cientos y cientos de kilómetros para asistir al evento relacionado con el mundo del cómic que cada año se celebra en la Ciudad Condal, a pesar de su atractivo. Cierto es que ya hubo un intento de realizar un Salón del Cómic de Madrid pero la precipitación no permitió que el acto tuviera la magnitud que ExpoCómic 98 tendrá.



Se contará de hecho con la participación de la mayoría de profesionales y editores del mundo del cómic, el manga y el anime en España, y en palabras de **Paul de Munck Loyola**, presidente de la organización de ExpoCómic, el acto tendrá un carácter eminentemente participativo para poder atraer a los aficionados de todo tipo de cómic.

El evento tendrá lugar en Pabellón de Exposiciones de la Comunidad de Madrid los dias 6, 7 y 8 del proximo mes de Noviembre. Hay muchas esperanzas y expectativas puestas en este acontecimiento y sinceramente esperamos todos que sirva de fomento y potenciación del creciente fenómeno del cómic en España, en especial de los autores autóctonos, que se merecen ganar al público con la calidad y maestría de sus obras. En eso estamos.

Ramón Almagro





Un gamberro se metió en nuestro stand. Gran error: nuestro servicio de seguridad le cortó el pescuezo en un santiamén. Otro indeseable se puso a hacer payasadas al lado de nuestro amistoso vecino. Duró poco.

Norma Editorial en el Salón del Cómic. Lo cierto es que no pudimos enterarnos porque fuímos el domingo a última hora y vimos que se estaba produciendo allí una carga policial contra aficionados que pretendían protestar contra la política editorial de la empresa a golpe de disturbio callejero. Cuando vimos volar los botes de humo, oímos silbar los filos de las navajas y chasquear los cargadores de las UZIs (y bastantes más cosas que oimos, vaya) decidimos tomar las de Villadiego, habida cuenta de que si habían hostias, nosotros teníamos papeletas para que nos tocaran algunas… desde luego sin embargo, un paquetito cuco y molón nos llegó a la redacción poco después en el que se dilucidaba el misterio: El primer volúmen de *Plastic Little* de **Satoshi Urushihara**, una obra bastante mejor que *Legend of Lemnear*, ya puede ser disfrutado en castellano, dentro de la colección Gran Volumen, al igual que *Lythis*, una de las obras más recientes de **Hiroyuki Utatane**. En formato similar a *Evangelion* aparece *B'TX*, la última y exitosa obra de **Masami Kurumada**.

Tras este atracón de novedades y la aparición del fantasma freak (además de los incidentes, tuvimos azarosos encuentros con individuos disfrazados, como bien muestran las fotografías), decidimos coger el autobús que volviera más pronto a Valencia para dormir la mona, leer y consumir los tebeuscos y los diversos trinques y hacer unos chascarrillos alegres y joviales a la espera de volver a montar jarana en la próxima edición. Así que allí nos veremos, y recordad vacunaros contra la rabia por si el perro os muerde.

Luis Alís



Javi Bolado triunfó firmando ejemplares.



El stand de Norma fué asaltado por Otakus Ninja, según dicen.

MACRO.

Macross Plus, último exponente de la ya mítica saga, se ha incorporado al universo Macross cargada de respeto hacia los elementos que convirtieron a la serie original en un éxito. Si la primera entrega consiguió trascender el plano de la ficción gracias al magnetismo de sus protagonistas o al interés que encerraba un guión que encontró un hueco en el corazón de muchos de sus espectadores; en *Macross Plus* se ha logrado comunicar ese mismo espíritu mediante una elaborada puesta en escena que conjuga un guión digno, un adecuado diseño de personajes y una excelente calidad gráfica. Quizá el efecto que produce no tiene la misma frescura que la serie original, al fin y al cabo se trata de una secuela que intenta respetar la tradición de su propio universo de ficción, pero consigue incorporar nuevos planteamientos que modernizan el concepto base.

En *Macross Plus* nada resulta ser lo que parece. No hay personajes que merezcan ganar o perder más que otros, se producen situaciones imprevisibles, no siempre acaba teniendo lugar lo más probable o lo más conveniente... Como en la vida real, a veces sucede lo inesperado, o lo más adecuado en el instante más impropio. Ese realismo que marca el argumento, herencia de la serie original, alcanza su crudeza máxima en los últimos minutos de metraje, cuando un final abierto perpetúa en la mente del espectador muchas de las incógnitas que hasta ese momento se había ido planteando. Pocos animes actuales tienen la



Macross Plus
©BIG WEST/Macross Comittée

otra vuelta de tuerca

[MACRO]SS PLUS

honestidad emocional y el realismo dramático de *Macross Plus*, la mayoría presentan, camufladas por argumentos cada vez más elaborados, subtramas de desarrollo sentimental y personal cada vez más pobres y menos comprometidas.

Nos encontramos ante un anime ante el que uno no se queda indiferente. Quizá sea porque logra comunicarse con el espectador a un nivel superior al del mero entretenimiento, o porque encierra situaciones reales con las que éste puede identificarse, o porque en su elaboración se ha derrochado la dosis adecuada de ingenio y amor hacia el proyecto. Sólo así se ha podido alcanzar ese nivel de preciosismo y cuidado en los detalles que se aprecia en cada una de las escenas que componen el metraje. No sólo hay que destacar el excelente trabajo desarrollado por **Shoji Kawamori** en la creación de la historia y el diseño de mechas, sino el de **Masayuki** (*Nadia, Evangelion*) en el diseño de personajes o el de **Yoko Kanno** (*Please Save My Earth, Memories*) en la composición de la banda sonora. **Shinichiro Watanabe**, director del film, ha sabido combinar perfectamente las habilidades de todo su equipo para sacar a la luz este proyecto tan esperado por todos los amantes del universo Macross.

Los Personajes

Si en *Macross*, la serie original, nos encontrábamos un triángulo amoroso formado por dos féminas, Misa Hayase y Lynn Minmei, y un apuesto piloto, Rick Hunter; en *Macross Plus* el triángulo se invierte, pues son dos los hombres que luchan por conseguir los favores de una mujer.

Los personajes de ésta última producción demuestran ser más maduros que sus predecesores y están teñidos por un aura de fatalidad y tragedia derivada de una trama emocional más compleja y adulta que el triángulo descrito en *Macross*, de tendencias más adolescentes. Lejos de una pueril Lynn Minmei, marcada por el sueño adolescente hecho realidad de convertirse en una idol-singer, o de una acomplejada sexualmente Misa Hayase obsesionada por un amante muerto, o de un obtuso Rick Hunter que bajo su supuesta indecisión oculta el deseo tan masculino de tener dos mujeres a la vez sin comprometerse con ninguna; en *Macross Plus* nos encontramos con una problemática emocional más seria a cargo de unos personajes que no son tan estereotipables. No obstante hay que reconocer que el film, *Macross: Ai Oboete i Masuka*, ya subsanaba el defecto antes mencionado, consiguiendo que las personalidades de los protagonistas fueran más realistas y se adecuaran mejor a la coherencia interna del drama emocional descrito en el argumento.

Los protagonistas del proyecto *Macross Plus* responden a arquetipos atemporales. Podrían haber intervenido tanto en un cuento épico del medievo como en una opereta costumbrista española o en una novela de Ciencia Ficción del siglo XX:

Guld

Guld Goa Bowman, es un investigador médico de fisiología cerebral de la compañía privada General Galaxy así como un piloto no militar. Es uno de los llamados "Hijos de la Paz", fruto de la unión de humanos y zentradis. Junto a un formidable físico combina un intelecto brillante, en ocasiones alterado por un temperamento colérico, y una personalidad introvertida y tierna.

Nacido en la Tierra pero criado en el planeta Eden, de condiciones muy similares a las terrestres, fue inseparable durante su infancia y adolescencia de sus amigos Isamu y Myung. A pesar de las extrañas circunstancias que motivaron el fin de su amistad, y gracias a su fuerte carácter, ha conseguido rehacer su vida pero no ha logrado olvidar su resentimiento hacia Isamu, al que cree culpable de lo ocurrido, ni a Myung, que sigue siendo el amor de su vida. A modo de curiosidad, **Kawamori** hizo que compartiera apellido con David Bowman, personaje de la película *2001: Odisea del Espacio* de **Stanley Kubrick**, director del que es ferviente admirador.



Isamu Alva Dyson, primer teniente y piloto de la UN Spacy. De carácter rebelde, jactancioso y despreocupado, aunque ello no le impide ser un auténtico as de la aviación, afición a la que estuvo entregado desde niño, y tener una puntería soberbia. Podría ser un magnífico militar si su fama de incontrolado y gamberro no hubieran marcado negativamente su historial. Sus principales intereses, aparte de volar, son las motos y las chicas. Bajo su aparente superficialidad se oculta una persona amargada por un secreto del pasado que intenta olvidar a toda costa. Se ha construído una fachada de duro y calavera para evitar que la gente pueda volver a herirle tan profundamente como le hirió la pérdida de su amistad con Myung y Guld. El nombre de Isamu en japonés significa "valiente".

Isamu

Myung Fang Lone, responsable de producción del proyecto Sharon Apple, patrocinado por el Consorcio Macross. Nació en Eden, donde conoció a Guld e Isamu. Su padre era biólogo y de él heredó su amor por la naturaleza y su afición a la música. Su voz, realmente excepcional, pudo llevarla a la cima del éxito pero el incidente que rompió su amistad con los dos muchachos hizo que decidiera emigrar a la Tierra, donde dejó de cantar. Es muy sensible, pero la vida la ha endurecido y obligado a olvidar los sueños de la adolescencia. Su intento de escapar de sí misma, y de los recuerdos que la atormentan, no ha tenido éxito; sólo ha sido capaz de rehacer su vida a costa de perder una parte esencial de sí misma. Es consciente de que la rivalidad existente entre los dos amigos por su amor produjo el desagradable incidente que motivó su separación y en cierto sentido se siente culpable por ello.

La Historia

El reencuentro de estos tres personajes, tras siete años de separación, será el origen y el núcleo alrededor del cual girará el argumento de esta secuela del universo Macross. Su trama se podría enfocar desde dos puntos de vista, el de la OVA, con cuatro episodios de 40 minutos de duración c/u, aparecidos en Japón entre agosto de 1994 y junio de 1995, o el de la película *Macross Plus: The Movie* estrenada en Japón en septiembre de 1995. Ambas versiones, aunque muy similares, difieren en algunos aspectos determinantes.

La OVA

PRIMER OAV:

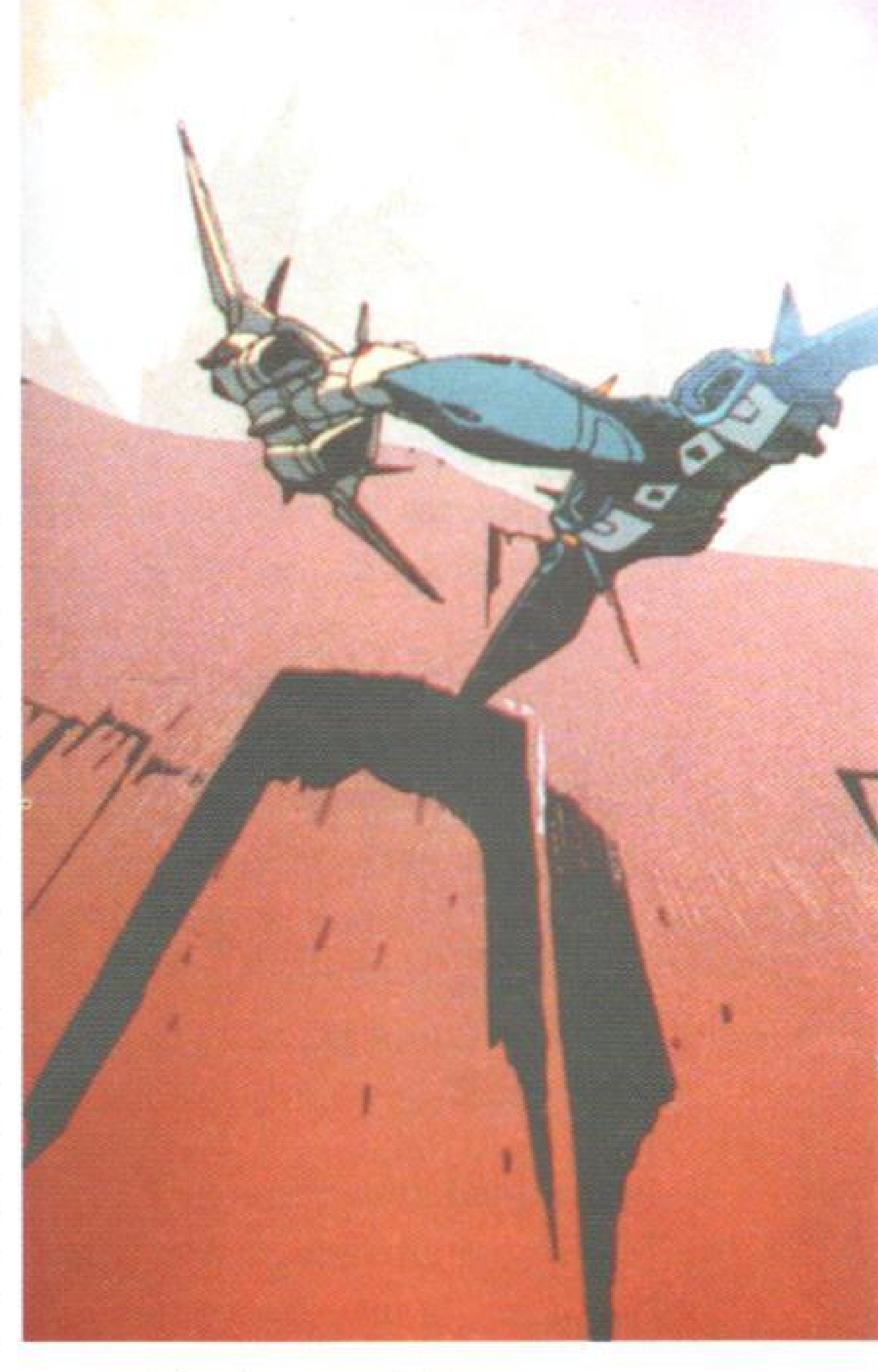
Flash-back. Myung, Isamu y Guld, durante su juventud en el planeta Edén, pasan una tarde en la colina Star Hill, donde hacen pruebas con una nueva invención voladora.

El presente. Año 2040. Isamu es destinado a la base militar New Edwards, en el planeta Edén, como castigo por derrotar de forma temeraria a un escuadrón enemigo con su flotilla de valkyries. Su misión será trabajar como piloto de pruebas en el proyecto Supernova. Este proyecto trata de testear un nuevo modelo de valkyrie que sustituya a los modelos existentes, e intenta optar entre dos nuevos diseños: el YF-19, creado por la compañía Shinsei Industries, que propone un diseño standard aunque con algunas modificaciones; y el YF-21, de General Galaxy Industries, un modelo pilotado por control mental.

Ante su sorpresa, Isamu reencuentra en la base a Guld, que trabaja como piloto de pruebas y diseñador del YF-21. Aunque Isamu intenta rehuirle, es consciente de que el proyecto los convierte en rivales y no tarda en renacer la enemistad surgida en la adolescencia.

Al mismo tiempo, Myung, que debe preparar el terreno antes del concierto que Sharon Apple dará en Eden, sintiendo nostalgia a su regreso, decide visitar la colina Star Hill. Allí encuentra a Guld, que supo de su llegada y ha adivinado sus intenciones. Mientras ambos hablan del pasado, y Guld le demuestra que aún sigue enamorado de ella, aparece Isamu.

El intercambio de amenazas tendrá pronto



ocasión de materializarse, cuando el proyecto de la base New Edwards los enfrenta a bordo de sus naves. Pese a que la rapidez del YF-21 no puede ser superada, los reflejos y la puntería de Isamu son difíciles de igualar. Ambos pilotos permanecen en tablas... hasta que una súbita pérdida de consciencia de Guld hace que su avión pierda el control y caiga en picado. Durante esos instantes su mente retrocede al pasado y recuerda a una Myung llorosa y semidesnuda consolada por Isamu... En el presente, es precisamente Isamu el que lo salva de una muerte segura, evitando que su avión se estrelle; sin embargo, cuando recupera el control, imagina por un momento lo que sucedería si aprovechara la desventajosa situación del avión de Isamu en su contra. El YF-21, pilotado mentalmente, no tarda en ejecutar lo que cree una orden. Sólo la pericia de Isamu evita lo que podría





Macross Plus
© BIG WEST/Macross Comittée

haber sido un accidente mortal, aunque tiene el convencimiento de que Guld pretendía su muerte.

SEGUNDO OAV:

Guld es cuestionado por Millard, comandante de la base, acerca del accidente de Isamu, teme que el novedoso sistema de pilotaje del YF-21 haya afectado su condición física más de lo oportuno.

Entretanto, Isamu ha acudido junto con Yang, el creador del prototipo YF-19, al concierto de Sharon Apple, la cantante virtual. La imagen de la cantante se proyecta sobre el auditorio, maravillando a los espectadores. Dentro de la cámara de control, Myung presta su voz a Sharon. En las gradas, Yang intenta entrar en los sistemas de control de Sharon consiguiendo desestabilizar su imagen virtual, pero ante el peligro de que lo descubran cesa en sus intentos. Las cámaras de seguridad filman a los espectadores, entre ellos a Isamu, cuya imagen llega a Myung. El reconocimiento de ésta, provoca que la imagen de Sharon se acerque a él y lo bese.

El concierto es un éxito, pero Myung presiente que la cantante virtual comparte sus sentimientos además de su voz. Para tranquilizarse decide visitar a una pareja de amigos de su adolescencia. La velada transcurre en armonía hasta que ellos le piden que interprete una de sus viejas canciones, Voices. Afectada, ella se niega, llegando incluso a marcharse cuando le comentan que Isamu también ha sido invitado esa noche para recordar los viejos tiempos. Sintiéndose desdichada, decide refugiarse en el auditorio del concierto. Ignora que la conciencia de Sharon ha despertado, y que ha enviado un mensaje a Guld y a Isamu previniéndoles de un incendio en el que la vida de Myung corre peligro. El incendio no tarda en ser provocado por Sharon en el auditorio, y es Guld el primero que llega y consigue rescatar a Myung, hiriéndose en el intento. Cuando Isamu aparece, ambos se han marchado.



Los tests en la base New Edwards continúan. En principio todo el mundo parece apoyar al YF-19, pero la temeridad de Isamu al pilotar no es una buena referencia. Al mismo tiempo, una investigación exhaustiva del estado físico de Guld ha revelado que ha estado suprimiendo sus instintos zentradis más violentos con una receta basada en beta-endorfinas, lo cual ha tenido como consecuencia una pérdida parcial de sus recuerdos.

Ambos modelos deben enfrentarse de nuevo. Sin embargo, lejos de testear los valkyries tal y como se les ha dicho, Guld e Isamu convierten el enfrentamiento en algo personal sujeto a sus propias reglas. Ambos luchan con sus naves en modo Battloid y es Guld el ganador de la pelea, que acaba con un Isamu malherido en el hospital y acusado de utilizar munición real durante el combate.

TERCER OAV:

Isamu se despierta en la habitación del hospital con Myung a su lado. Intenta levantarse a pesar de las protestas de la joven, que no puede hacer nada para detenerlo. Al mismo tiempo en la base New Edwards se está llevando a cabo una investigación para averiguar por qué fue encontrada munición real a bordo del YF-19 durante el último enfrentamiento. El máximo sospechoso parece ser Guld, responsable del inventario armamentístico, quien a su vez acusa a Yang

Macross Plus
© BIG WEST/Macross Comittée



de apropiarse de la munición. Millard decide pasar por alto el incidente a falta de pruebas concluyentes. Está más interesado en las pruebas que se están llevando a cabo por la UN Spacy en el espacio con un nuevo modelo de valkyrie, el Ghost X-9. De ser aceptado, el proyecto Supernova sería cancelado.

Tras abandonar el hospital, Isamu conduce a Myung a un bosque cercano a Star Hill, donde comienzan a recordar su juventud en Eden. Myung intenta convencer a Isamu de que vuelva al hospital y él la recrimina por preferir a Guld. Finalmente regresan y encuentran a Guld, éste e Isamu no tardan en enzarzarse en una pelea. Myung interviene para detenerlos y acaba recibiendo un puñetazo de Isamu; desesperada, cae al suelo de rodillas y comienza a llorar. Les habla de su pasado y de Sharon Apple, les revela que





ella es parte de un experimento que provee a Sharon con sus propias emociones. Irritado, Isamu se marcha en su moto. Guld, por su parte, se ofrece a ayudar a Myung, pero ella rechaza su ayuda y se marcha sola bajo la lluvia. Cuando llega al auditorio de conciertos se encuentra con Marje, responsable técnico de Sharon Apple, que la informa de que partirán al día siguiente a la Tierra para organizar un concierto que conmemore el Aniversario del Armisticio entre humanos y zentradis.

El día de su partida, Guld acude a despedir a Myung al espacio-puerto y le reitera su amor, ella se siente halagada pero le explica que debe marcharse. Guld no añade nada más pero le entrega una cinta para que la escuche. Cuando Myung, ya en vuelo, decide escucharla, se sorprende al comprobar que se trata de Voices, la canción que ella interpretaba en su juventud.

En la base, Isamu recibe la orden de entrevistarse con el comandante Millard. En su despacho encuentra también a Guld y a Yang. Millard les informa de que el proyecto Supernova ha sido cancelado porque finalmente la elección ha recaído en el Ghost X-9, que será oficialmente presentado en la Ceremonia del Armisticio. Isamu no está de acuerdo con la decisión y decide sabotear la presentación demostrando las habilidades del YF-19, para ello secuestra el valkyrie. Sin embargo, dos personas han adivinado sus intenciones, Yang, que lo espera dentro del valkyrie para acompañarlo, y Guld que es enviado por Millard a perseguirlos.

En Macross, el responsable del proyecto Sharon Apple se entera de que el técnico Marje ha instalado un microchip bio-neural en la cantante virtual, un dispositivo que también ha cedido a la UN Spacy para el valkyrie Ghost X-9. Asustado por las posibles consecuencias que un microchip de esas características podría tener sobre la mente de los espectadores de Sharon, intenta que sea desinstalado. Marje trata de evitar que esto suceda y lo mata ante los ojos de Myung que, al ser descubierta, huye.

La ceremonia del Armisticio ya ha comenzado en Macross. Sharon comienza a cantar ante miles de espectadores que no tardan en caer bajo su control psíquico. Myung, perseguida por los secuaces de Marje, intenta ocultarse. Desprevenida, es hecha prisionera por la cantante virtual que, gracias al microchip, ha adquirido control sobre Macross y sobre sí misma. Consigue que varios cables de conducción eléctrica inmovilicen a Myung, al mismo tiempo que recrea su imagen para proyectarla sobre su prisionera. Sharon le explica que sus emociones proceden de los pensamientos más ocultos de Myung, y le revela lo que ella, por temor a herir a alguien, no ha sido nunca capaz de reconocer ni ante sí misma ni ante los dos hombres que luchan por su amor, ama a Isamu por encima de Guld. Myung no puede dar crédito a lo que está sucediendo, por encima de todo siente un terror irracional, sabe que debe escapar de Sharon y detener toda la locura que está creando.

CUARTO OAV:

El YF-19 llega a la órbita terrestre seguido muy de cerca por el YF-21. En Macross, mientras el concierto continúa, los sistemas de defensa planetarios se activan automáticamente, declarando situación de Defcon-5. Yang propone destruir algunos de los satélites en órbita para conseguir entrar en la atmósfera sin ser detectados, camuflando el YF-19 entre los fragmentos.

Al mismo tiempo, Myung continúa interrogando a Sharon y descubre que pretende matarla porque ya no tiene ninguna utilidad para ella. Sólo desea a Isamu. Cuando la imagen de Sharon desaparece, los cables se enroscan fuertemente alrededor de su cuerpo intentando estrangularla, pero Myung consigue liberarse.

El plan de Yang ha tenido éxito y el YF-19 consigue entrar en la atmósfera terrestre sin ser detectado. Entretanto el Ghost X-9 ha despegado desde Macross con el objetivo de destruirlos. Sin embargo se acerca un peligro más inminente, Guld. Éste comienza a disparar al YF-19 mientras ambos valkyries descienden a la superficie terrestre. Durante el combate, discuten acerca de incidentes pasados. "Destrozaste aquello que yo más amaba", concluye Guld mientras recuerda la imagen de Isamu al lado de una Myung llorosa y medio desnuda. Encolerizado ante el recuerdo, Guld continúa atacando fieramente a Isamu, consigue centrarlo en su punto de mira y dispara un misil letal. Mientras observa cómo el misil se dirige a su objetivo, vuelve a ver la escena en su mente, y se recuerda a sí mismo luchando con Isamu y desgarrando las ropas de Myung. Encarando por fin su culpabilidad acerca de lo que pasó siete años atrás, asumiendo que el tratamiento de beta-endorfinas había bloqueado en su memoria, arrepentido, sólo puede ver cómo aparentemente el YF-19 estalla ante sus ojos.

El YF-19 reaparece. Isamu ha conseguido evitar el disparo mortal. Guld se disculpa ante él por haberle juzgado mal y le da las gracias por ocultarle la verdad durante todos esos años. Súbitamente algo estalla muy

cerca de los dos valkyries que ven al Ghost X-9 preparado para exterminarlos. Ambos se enfrentan unidos contra la nueva nave. Mientras combaten, Yang descubre que Sharon se ha hecho con el control del computador central de Macross así como del Ghost X-9, y una imagen de ella aparece ante Isamu revelándole que se ha desecho de Myung en bien de los dos. Asustado, Guld le pide a Isamu que rescate a Myung mientras él se ocupa de la nave enemiga, a lo que éste accede a regañadientes.

En Macross, Myung ha conseguido liberarse y acceder a la cabina de control de Sharon, sin embargo no hay nada que ella pueda hacer para abortar el proyecto. Isamu se aproxima. Yang le ha informado de que sólo hay una manera de liberar a Macross del control de Sharon, destruyendo la Red de Inteligencia situada en el SDF-1. Mientras Isamu elude los impactos del sistema defensivo de la ciudad, recibe un mensaje de Guld por el comunicador en el que éste le pide perdón por el pasado y se despide. La comunicación se interrumpe. Guld se ha sacrificado a sí mismo haciendo que el YF-21 impacte contra el Ghost X-9, destruyéndose ambos. Myung escucha a Isamu gritar el nombre de Guld y, adivinando lo ocurrido, cae llorando al suelo.

Lleno de rabia, Isamu se lanza contra el SDF-1, pero Sharon consigue controlar su mente e inhibir sus reacciones mientras el YF-19 se precipita hacia el suelo. Es entonces cuando Myung comienza a entonar Voices y logra que Isamu recupere el control y destruya la Red de Inteligencia del SDF-1. Esto causa la destrucción de la propia Sharon. Libres ya de peligro, Isamu y Myung se sonríen mutuamente.

El Film: *Macross Plus The Movie*

Este film no es sino un intento por condensar la OVA en un metraje más reducido. Las similitudes son obvias: argumento, personajes, entorno, historia... aunque la necesidad de contar lo mismo en menos tiempo ha impuesto las



Macross Plus
© BIG WEST/Macross Comittée

restricciones lógicas: un mayor dinamismo y menos detalle a nivel de guión.

Muchas escenas son exactamente iguales en ambos formatos aunque, en ocasiones, aparezcan montadas en un orden diferente. Sin embargo hay cuatro elementos propios de la película a nivel argumental:

1º Isamu mantiene una relación más estrecha con Lucy, una compañera del proyecto Supernova.

2º Hay un menor número de enfrentamientos, aunque más intensos, entre Guld e Isamu en la base New Edwards, siendo el más largo y descriptivo el que tiene lugar sobre la ciudad de Macross en los últimos minutos de metraje.

3º La batalla definitiva entre Guld y el Ghost X-9 no finaliza claramente con la muerte del primero. Al igual que en la OVA, el YF-21 choca contra la nave enemiga, destruyéndola, pero resulta indemne; la última imagen de Guld que se ve en el film, es la de su cuerpo sin conocimiento a los mandos del YF-21 que flota a la deriva en el espacio.

4º En la escena final, Isamu aterriza con el YF-19 en Macross y cuando Myung se acerca a saludarle, él le pide que cante Voices una vez más. Mientras ella canta, él le pasa un brazo alrededor de los hombros y la estrecha contra sí.

Como se puede apreciar, el final del film es más concluyente respecto a la relación entre Myung, Isamu y Guld, dejando abierta la posibilidad de que Guld haya sobrevivido al enfrentamiento con el Ghost X-9.

Merchandising

Hasta el momento han aparecido en Japón diversos materiales relacionados con este proyecto. Además de la OVA y el film, comercializados tanto en formato videocassette como en laser disc, Shogakukan editó en 1995 dos art-books titulados *Macross Plus: Animation Special* y *Macross Plus: Animation The Select* en los que se describía con todo detalle cada etapa de la producción; así como una novela gráfica en dos volúmenes ilustrada por **Yuki Masa**. Por su parte, Big West lanzó una cinta de vídeo denominada *Macross Plus: Film Program* en la que se explicaba pormenorizadamente la idea que alentaba el proyecto en base a entrevistas con el staff y filmaciones del proceso creativo. La banda sonora del film así como las canciones de Sharon Apple han aparecido recogidas en cuatro CDs: *Macross Plus Vol. 1*, *Macross Plus Vol. 2* y *Sharon Apple Creme Puf Mini-Album*, existiendo una recopilación de los mejores temas bajo el compendio *Fan´s Collector Edition*.

En Occidente, a través de Manga Films, se ha distribuido la OVA tanto en USA como en Gran Bretaña, comercializándose en versión original con subtítulos en inglés y en versión doblada. A España tan sólo ha llegado hasta el momento, y de la mano de Manga Video, el primer capítulo de esta tetralogía.

Conclusiones

Más de un comprador del único OAV aparecido en España de *Macross Plus* se ha quejado de la escasa diligencia demostrada por Manga Films en lo tocante al seguimiento de la serie. Nadie sabe por qué no han continuado la saga, cuando tantas expectativas despertó entre el público con ocasión de su lanzamiento en castellano, y tan buenas críticas cosechó entre los fanzines, que no dejaron pasar la oportunidad de recalcar sus valores y gran calidad. No es éste un caso único, otras series lanzadas en este formato también han quedado inconclusas, pero pocas son tan recordadas como ésta.

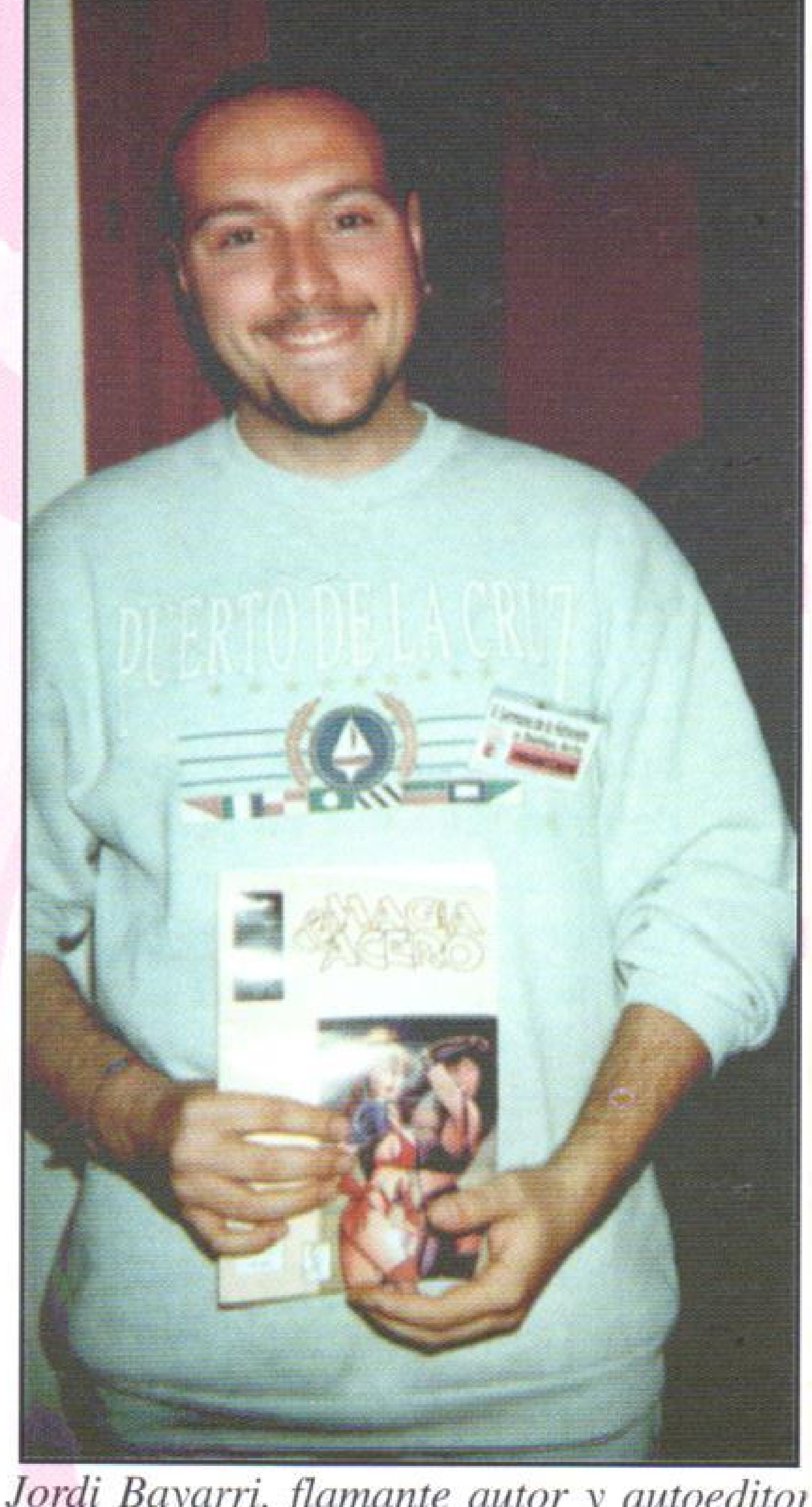
Esto demuestra, una vez más, la ineficaz labor de marketing que muchas productoras están desarrollando, alejadas de los gustos de un público que cada vez encuentra menos donde elegir y cuyas demandas se toman con absoluta ligereza.

Rosa Mª Carmona Plata

3ª SEMANA DE LA HISTORIETA EN BELLAS ARTES

Los días 9, 10, 11 y 12 de Marzo fueron los escogidos por la Delegación de Alumnos de la Facultad de Bellas Artes de Valencia para celebrar la **3ª Semana de la Historieta en Bellas Artes**, evento que se viene celebrando puntualmente en la citada facultad a lo largo de estos últimos 3 años. Organizada como viene siendo costumbre por la delegación de alumnos de la facultad, este año contaron con la colaboración de la Universidad Politécnica de Valencia, la Facultad de BBAA de Sant Carles y la Delegación de Alumnos de UPV, así como de, principalmente, una mejor organización.





Jordi Bayarri, flamante autor y autoeditor haciendo publicidad descarada de su trabajo

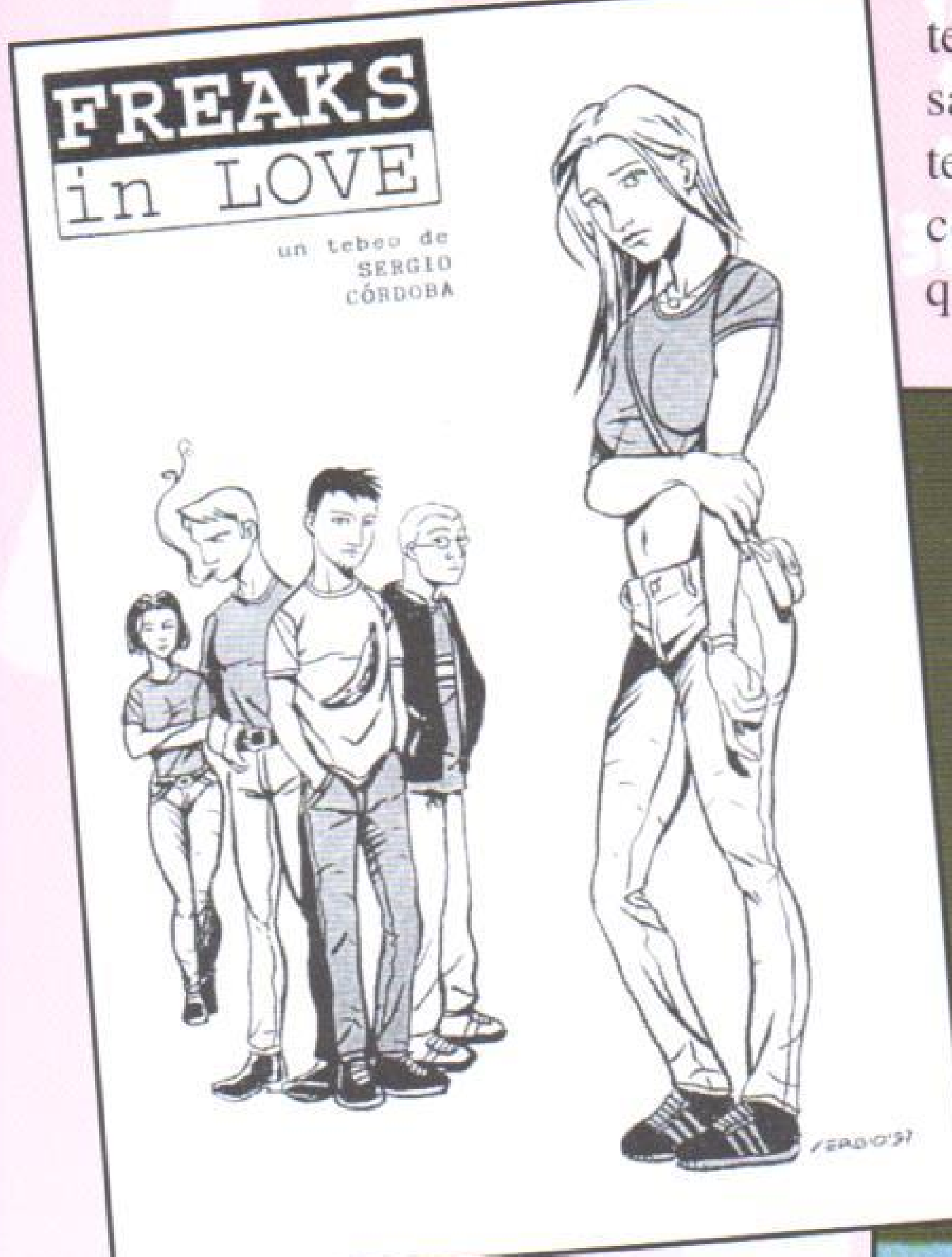
El evento dio comienzo el día 9 por la tarde con la inaguración de la exposición **"Tránsito. La historieta vinculada a la facultad"** en la sala Josep Renau de la facultad, exposición que se mantuvo abierta durante toda la semana mostrando una selección de originales de cómic de artistas de la propia facultad, tanto de antiguos alumnos (el propio Daniel Torres) como de actuales.

El segundo día se abrió el hall de la facultad y uno de sus pasillos adyacentes (el que conducía al salón de actos, donde se llevaron a cabo las proyecciones y mesas redondas) para la venta de cómics y fanzines de la mano de la mayoría de las tiendas especializadas de Valencia y de todos los fanzineros de la zona. De entre todos los puestos a la venta cabría destacar el estupendo ***Freaks in Love*** de **Sergio Córdoba**, en el que su joven autor demuestra su buen hacer y su genial sentido de la narrativa, y ***Magia y Acero*** de **Jordi Bayarri**, con un acabado de lo más profesional y unas historietas de lo más divertidas.

Ese mismo día se llevaron a cabo las dos primeras proyecciones de la semana :

—A las 11 pudimos ver ***Spawn: la animación***… y animada estuvo la proyección, sí señor, por lo menos hasta la primera media hora de la misma, cuando la gente comenzó a desalojar la sala cansada de las peripecias de este triste cruce entre *El Cuervo* y *Batman* con-un-mal-día-a-sus-espaldas que es *Spawn*. Por lo demás, decir que la película sigue más o menos de cerca al cómic en el que se basa, obra del *enfant terrible* del cómic americano, **Todd McFarlane**, y que, pese a no llegar a ser tan rematadamente mala como su hermana mayor de imagen real, esa que parece más un vídeo promocional para un juego de Nintendo 64 que una película, tampoco acaba siendo nada del otro jueves…

—Y a las 3 de la tarde, para equilibrar un poco la balanza con respecto a la proyección de la mañana, se proyectó ***Batman: La Máscara del Fantasma***, el primer largometraje realizado, en 1993, por los creadores de la serie animada de *Batman* (**Paul Dini** y **Bruce Timm**), la que es ya considerada una de las mejores series de animación de la década de los 90. Aderezada con una estupenda banda sonora a cargo de **Shirley Walker** (que toma como modelo la que **Danny Elfman** compuso para la película de **Tim Burton**), ***La Máscara del Fantasma*** toma como excusa la llegada de un nuevo villano a Gotham para contarnos, con la ayuda de los diversos *flash-backs* que van componiendo la historia, el periodo de la vida de Bruce Wayne en el que dejó de ser él mismo para acabar convirtiéndose en el enmascarado justiciero que hoy es, basándose de cerca en los hechos relatados en *Batman: Año Dos* pero con sorpresa final. Genial.





Por la tarde tuvo lugar la primera mesa redonda, a las cinco y media, con el título de **"Animación y cómic"**, a cargo de **Mique Beltrán**, creador del famoso ***Marco Antonio***, y Manuel García Pozo, director de uno de los estudios de animación españoles que se encargaron, entre otras cosas, de animar escenas de ***Pulgarcita***, de 3 capítulos de ***Batman Adventures*** y que en la actualidad se encargan de la realización de ***En Busca del Valle Encantado 5***, ***6*** y ***7*** (¿encontrarán los dichosos dinosaurios alguna vez el puñetero valle?) y de llevar a ***Marco Antonio*** a la pantalla grande. Pese a que se habló un poco de todo lo relacionado con la animación y el difícil proceso de adaptar un personaje de cómic a imágenes en movimiento, la mesa se centró en la presentación de 18 minutos en exclusiva de la película del personaje de **Mique Beltrán**, aún por montar y sonorizar. Hubieron opiniones de todo tipo sobre las imágenes que se pudieron ver. Personalmente, os diré que lo que vi me gustó, pero tendré que ver la película acabada (para este verano con un poco de suerte, según comentaron) para poder formarme una buena opinión de la misma. Lo que sí que fueron imperdonables fueron los comentarios de algunos de los que pasaban por allí antes de que comenzase la mesa redonda y se paraban a mirar el material que **Manuel García** había traido para ilustrar la conferencia. ¿En qué se fijaba la gente, en los estupendos diseños a color de Bruce Timm para la serie de Batman? ¿En los escenarios originales de la misma, coloreados magistralmente sobre papel negro, consiguiendo así la atmosfera que tanto caracteriza a la serie? ¿O acaso les impresionarían las muestras de story-boards que se había preocupado de traer? Pues no, en nada de eso : *"¿Te has fijado, Mari? ¡Qué textura más chula! ¡Parecen cromos adhesivos!" "Ya, Pepi, pero este trozo de celo lo estropea"*... manda huevos la cosa, lo que yo diga.

El día 11 prosiguió la venta de cómics y fanzines en el hall de la facultad, a la vez que se proyectaron, también por la mañana, otras dos películas :

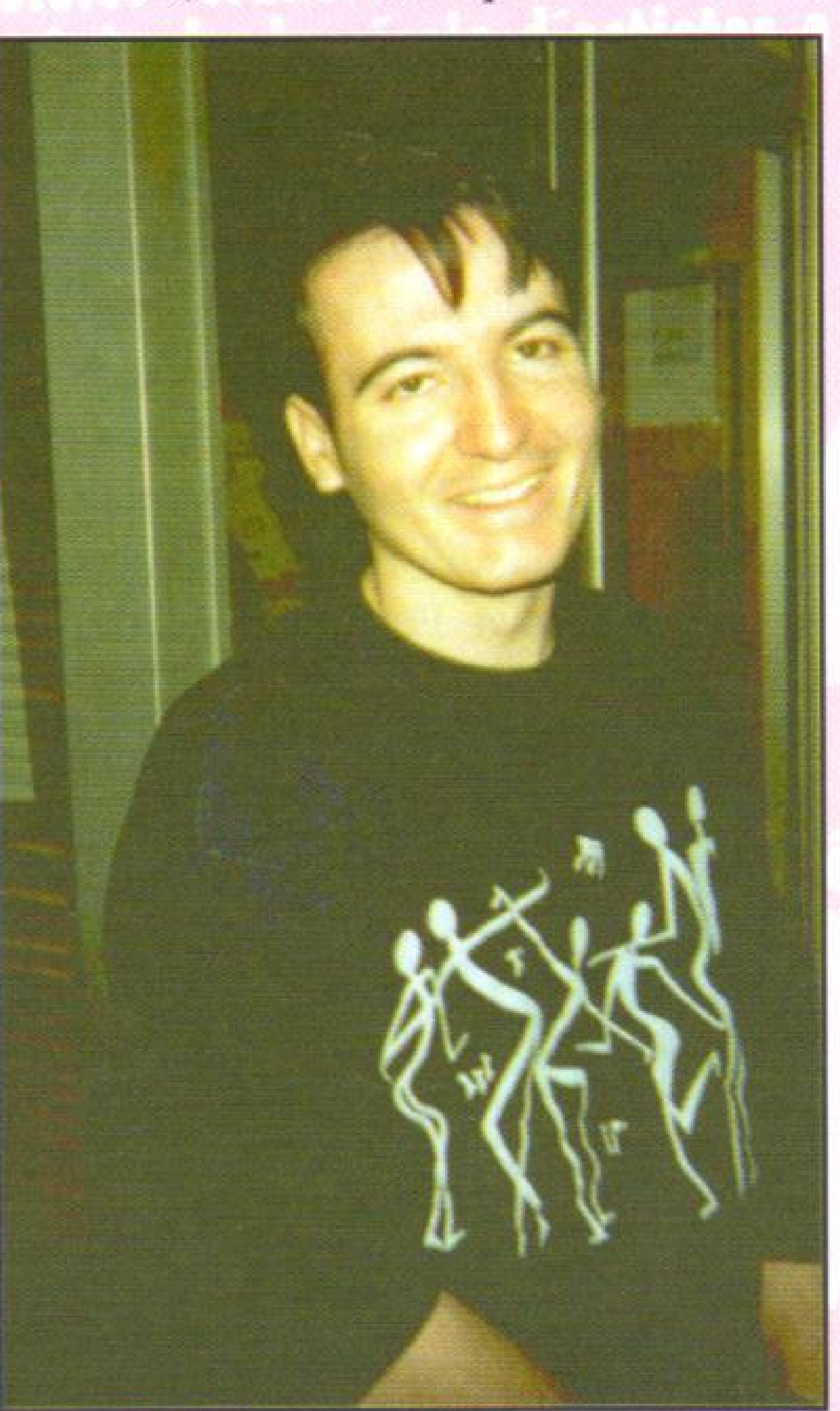
—A las 11 se proyectó ***Robot Carnival***, producida por **Kazufumi Nomura** (productor también de esa joya de la parodia y la mala leche que es ***Proyecto A-Ko***) y estructurada en 7 historias cortas (mas el Prólogo/Epílogo de **Otomo**) que nos muestran cada una una forma diferente de ver y entender el mundo de los "mecha". Poco puedo comentar que añada más datos de los conocidos a esta excelente producción, de sobra conocida por todos los lectores de esta revista. A nivel un tanto personal, destacar la labor en el film de gente como **Hiroyuki Kitakubo**, el diseñador de personajes de ***Honnêamise***, o de **Mao Lambdo** y su más que interesante (y surrealista, todo sea dicho) historia, ***Nube***.

—Y un poco más tarde, a eso de las 3, se proyectó ***Mallrats***, segundo trabajo del director y guionista independiente americano **Kevin Smith** (director también de ***Clerks*** y ***Persiguiendo a Amy***, productor junto con su amigo **Scott Mosier** de *El indomable Will Hunting*, requetenominada para los Oscar de este año, y posible guionista de la próxima entrega cinematográfica de **Superman**, ***Superman Lives***, que dirigirá **Tim Burton** e interpretará **Nicholas Cage**). ***Mallrats*** es una más que divertida comedia acerca de dos amigos a los que sus novias abandonan el mismo día, para desgracia de uno (que iba a pedirle matrimonio en breve) y alegría de otro. Pero... ¿qué tiene que ver esta película con el mundo de los cómics ?, se preguntará más de uno. La respuesta es sencilla : uno de los protagonistas de ***Mallrats***, el interpretado por **Jason Lee**, es un fan de los cómics de cuidado (de hecho, lo que motiva a su novia, interpretada por Shannon *Brenda* Doherty, a dejarlo, es el hecho de que le dedique más tiempo a sus cómics que a ella), la película tiene la aparición estelar de **Stan *The Man* Lee** (el creador junto con **Jack Kirby** de medio ***Universo Marvel*** en la década de los 60) interpretándose a sí mismo y, por si fuera poco, a los créditos les acompañan portadas que parodian series del *mainstream USA* realizadas expresamente para la película por dibujantes de la talla de **Adam Hughes**, **Jason Pearson**, **J. Scott Campbell**... pero hay más, claro. Continuas referencias a cómics y a películas basadas en personajes de tebeo, una marcada estética *de cómic* desde el comienzo, chistes sobre los superhéroes y sus órganos sexuales... Sin duda alguna fue la proyección que más gente reunió en la sala, y por las continuas carcajadas de principio a fin se nota que gustó lo suyo.

Ya por la tarde tuvo lugar la segunda mesa redonda del evento, con la participación de (como rezaba el programa) lo mejor del fanzine nacional. Aunque quizá fue la mesa a la que menos público asistió (parecía interesarle tan sólo a los que estaban interesados en esto de autopublicarse, y la mayoría de ellos estaban vendiendo sus fanzines, prozines y revistas en el hall) sin duda alguna fue una de las más interesantes.

El último día de esta **3ª Semana de la Historieta** dio comienzo a las 11 de la mañana





El organizador de todo el cotarro. Con alguien tan feo, ¿cómo iba a salir? ;-D A la izqda., un detalle de la exposición.

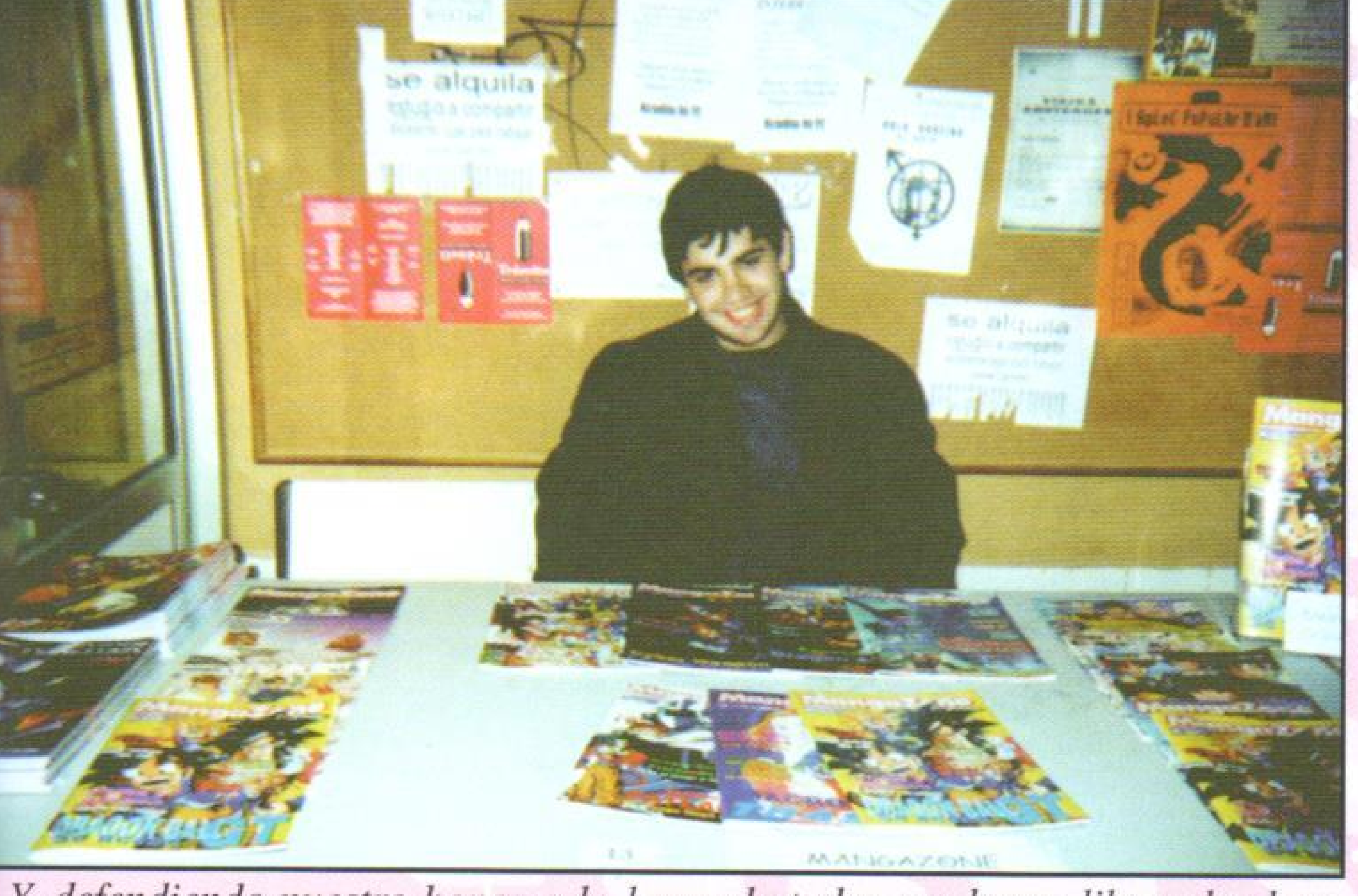
con la única proyección del día, ***The Maxx***, película que recopila todos los capítulos de 8 minutos realizados y emitidos por la *MTV Videos*... y vaya proyección, a la altura de las anteriores (con la excepción de algún que otro **espawn**to) o quizá más. ***The Maxx*** está basada en el famoso cómic del mismo nombre obra de Sam Kieth, publicado por ***Image Comics*** casi desde el comienzo de su andadura editorial y acudiendo puntualmente a su cita mensual sin fallar una sola vez. Pero cuando se dice "basada en" al hablar de ***The Maxx*** no es lo mismo que si hablásemos de cualquier otra serie : ***The Maxx*** (la película) es, sin lugar a dudas y sin riesgo a excederme, la más fiel adaptación que se ha hecho nunca de un cómic. El estilo en el que se han diseñado los personajes es idéntico al empleado por su autor en el *comic-book*, hay escenas en las que se llega a tomar como punto de partida viñetas originales del cómic, los diálogos son idénticos a los de la serie... y es más, el grado de experimentación alcanzá cotas pocas veces vistas, llegando a combinar animación de toda la vida con imagen real y animación en 3D en una misma secuencia. Como colofón final, señalar que la versión que se proyecto fue la original (en inglés) subtitulada en español, con lo que pudimos disfrutar del excelente doblaje original (la voz de ***Maxx*** llegaba a dar miedo).

Un poco más tarde, a las cinco y media de la tarde, tuvo lugar la tercera y última mesa del evento. En este momento se trataba de **"La historieta española en el panorama nacional"**, a cargo de Román Gubern, Jesús Cuadrado, Hernán Migoya y Ana Miralles. En ella se analizó un poco por encima la evolución de la historieta española desde sus comienzos hasta llegar a la actualidad, centrándose especialmente en los últimos años y presagiando un poco cómo serán los venideros. Interesantes, como siempre, todos los comentarios de Hernán Migoya.

Y tras ésta, con el acto más esperado por todos (el coctel, claro está) se dio por clausurada esta última edición de la Semana de la Historieta.

En resumén podríamos decir que, como comentaba al comienzo de este artículo, la organización de la Semana en esta tercera edición fue sin duda alguna la mejor, ya que en anteriores ediciones, por ejemplo, no se aprovechó ni el hall ni su pasillo adyacente, sino que se juntaron tanto librerías como fanzineros en uno de los pasillos cercanos al salón de actos, pasillo en el que no te podías parar a miorar cualquier cosa sin formar un buen tapón en el estrecho pasillo. Además, los invitados (así como las proyecciones, aunque estas últimas probablemente hayan sido las mejores y más numerosas desde su comienzo) seguían al nivel. Si en anteriores ediciones pudimos contar con gente como Rafa Fonteriz, Jesús Yugo, Paco Roca, Abraham García o Juanvi Chuliá, en esta edición tuvimos a los ya mencionados Beltrán, Migoya, Miralles, Cuadrado... Vamos, en conclusión, que la cosa marcha y que de seguir así todo parece señalar que en los años que quedan por venir el evento acabará convirtiéndose en algo más importante de lo que ya lo es.

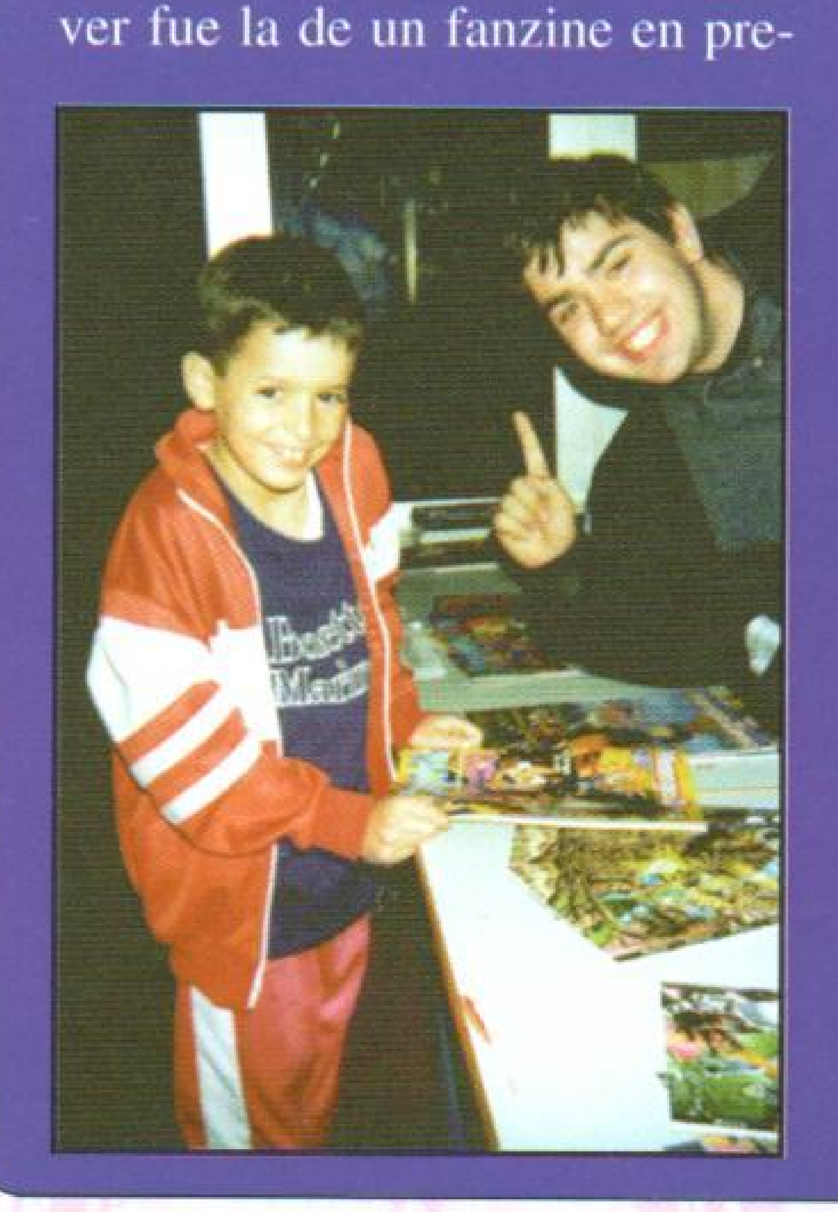
Manuel Bartual



Y, defendiendo nuestro honor a lo largo de todas sus horas libres de clase, DARKMIND, la asombrosa sonrisa profidén humana (¡Cristo, qué feo! —JJ).

Y el manga, ¿qué?

La tercera semana cultural del comic de Valencia, ubicada en el edificio de Bellas Artes de la Universidad Politécnica valenciana, se desarrolló durante los primeros días de marzo. MangaZone y la editorial Berserker fueron invitados a participar en ella, y estuvimos presentes los cuatro días que duró la exposición. Lo primero que hay que elogiar es que tanto la organización como el trato que recibieron los invitados, expositores y conferenciantes, fue excelente, pero no podríamos decir lo mismo en cuanto a la respuesta del público. Tras pasar una mañana entera en el stand con una enorme sonrisa profident, comprobamos con resignación que no más de una veintena de personas parecía saber en qué consistía lo que había en los pasillos del aulario, y comentamos con resignación a los organizadores el escaso público que parecía venir este año. Cuál no sería nuestra sorpresa cuando nos comentaron que este año estaban desbordando sus espectativas respecto a años anteriores. Puede que la culpa fuera de la falta de propaganda del acto, de la difícil ubicación del evento, o sencillamente de que apenas hubiera gente interesada por él. El hecho es que, sea por la razon que sea, el único público que parecía estar interesado por la semana del cómic eran los estudiantes de Bellas Artes que pasaban por allí. Y si ésto se puede decir desde el punto de vista del cómic en general, desde el punto de vista de cualquier aficionado al manga era algo absolutamente nefasto. Si nos excluimos nosotros mismos y el material japonés que expusieron algunas tiendas, la única presencia del manga que se pudo ver fue la de un fanzine en preparatoria que vendía originales de sus autores, y que dado el éxito que parecieron tener el primer día, decidieron no presentarse los tres restantes. El resultado fue, más que penoso, terriblemente aburrido, y por la tarde del primer día casi todos los dibujantes de los distintos fanzines de la exposición empezaron a dibujar en cualquier cosa que se les pusiera a mano ante la imposibilidad de hacer nada más (lo que demuestra que, si algo sobra, son ganas de trabajar y afición por dibujar).





En cuanto a las conferencias y exposiciones, no sólo consiguieron reunir un interesante grupo de conferenciantes, sino que todo se desarrolló tan bien como cabía esperar (incluso a pesar del escaso número de personas que acudieron). Las proyecciones contaron además con una muestra de anime que optó por una apuesta clásica segura, *Robot Carnival*, siguiendo la norma de grandes producciones de autores conocidos (el primer año se proyectó *Akira* y el anterior *The Ghost in the Shell*).

Y bien, aunque en principio todo podría verse como una especie de enorme crítica destructiva, lo único que hago es resaltar las enormes carencias que acabó teniendo la Semana Cultural del Cómic valenciana. Lo malo es comprobar las enormes posibilidades que tiene una feria así, y cómo se desaprovechan año tras año por no poder llegar hasta el público. Dónde está el fallo no lo sé, y desde luego no sé cómo podrían solucionarse los problemas, pero resulta triste ver los resultados finales de algo de lo que tanto cabría esperar. Pero podemos observarlo también como algo positivo porque, aunque escasa, la participación fue muchísimo mayor que en años anteriores, y de una manera o de otra ésto siempre representa una mejora. Esperemos al año que viene.

DARKMIND

ANIMELOMANIAS





El-Hazard music edition 1

PICA-1160

62:53

1 Main Theme
2 Drama (Miss Mishtar)
3 Yama no Ana (Shimatsu Saeko)
4 Drama (Afra Maan)
5 Kashimashi Shugyou (Yoshida Miho)
6 Drama (Sheila Sheila)
7 Kazashimo ni, Teyandei! (Sakurai Tomo)
8 Kami no Ono
9 Hagrom no Theme
10 Ifuriita (Ai no Theme)
11 BOYS BE FREE! (Etsuko Kozakura)

Primer CD de banda sonora de la serie que combina BSO y Drama junto con canciones vocales, una combinación más bien poco afortunada que desanimará a muchos compradores. Hay tres pistas Drama, uno por sacerdotisa (que si no luego tienen celos y no es plan cabrearlas), en la que las tres se presentan, y dicen lo que piensan sobre las otras (¡trapos sucios!).

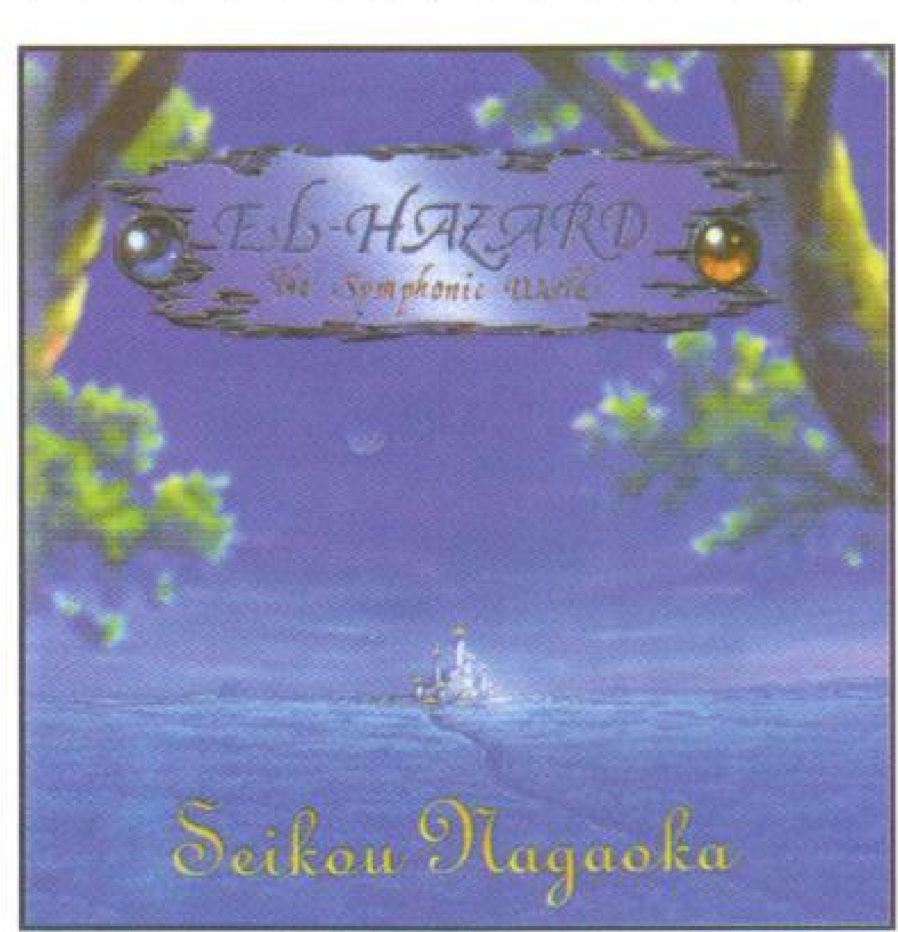
El CD que consta de 11 pistas muy bien elaboradas, incluyendo las de drama; más tarde nos encontramos, como no, con temas pertenecientes a la serie, abundando los poperos animeros de costumbre, influenciados por el techno-pop de los 80, siendo más que típicos aunque muy correctos. Como es costumbre en todos los CDs de BSO de anime, la primera canción es la el tema principal de la serie, una música pomposa que todos los que habéis visto los videos ya conocéis: ¡cómo no!, nos recuerda a *Lawerence de Arabia*, todo en plan muy espectacular con una orquesta a la cual no le falta de nada. El resto, son las mas que "resobadas" canciones tipicas de las series animeras. De la segunda no diremos nada puesto que es una de los tres dramas , continuaremos con una empalagosa melodía para escenas de adolescentes, seguimos escuchando y ¡tachán¡ otro drama. La mejor cancion del CD es la quinta pista aunque cantada horriblemente por **Miho Yoshida**, y hay más cosas como la 7, más animada y bastante inspirada (¡si hasta se puede bailar!),y dos canciones dignas del mismísimo conde Drácula, muy tenebrosas. Para los más románticos y melancólicos también hay una dulce balada que hará sus delicias, para terminar con un espídico e hipermeloso tema de anime cantado por **Etsuko Kozakura** (vieja conocida por los freaks aficionados a la banda sonora de otro famoso anime de Pioneer, *Tenchi Muyo!*, ver esta sección del MangaZone nº). Por cierto que existe una segunda parte de este CD que hace más énfasis en el BSO y el Drama. Solo para completistas.

El-Hazard symphonic

PICA-1131

46:07

1 Prologue (El-Hazard Jokyoku)
2 Heiwa no Ohkoku Harukana Daichi
3 Aku to Inbou-Shinryaku/Hakai
4 Ifriita no Inori
5 Ifriita (Ai to Kunou)
6 Kami no Me-Saigo no Seisen
7 Shouri no Uta-Epilogue (Eien no Kuni El-Hazard



Se trata, como su nombre indica, de la versión sinfónica de la música de la famosa OVA de Pioneer. Mantiene contínuamente una música de estilo arábico y de estrofas muy suaves, en forma de una colección de temas orquestales, la mayoria ambientales, de una calidad que no deja en absoluto que desear. Sigue el estilo de las BSOs clasicas de aventuras en un desierto, a la que ya todo el mundo esta acostumbrado (aunque claro, teniendo en cuenta que es en el desierto, pocas cosas nuevas se pueden hacer) pasando por los temas de accion, intriga, y dejando imaginar al oyente interminables paisajes deserticos. Si hay algo evidente es que hara las delicias de los amantes de la musica de camara y los de *El-Hazard*. Sin embargo, habría que tacharlo de ser excesivamente sobrio y redundante, pues no destaca precisamente la variedad en cuanto a lineas musicales, y estilos, dominando las musicas de argumento arabe típico. El compositor y productor del album, como se indica en letras grandotas en la portada, es **Seikou Nagaoka**, un excelente músico que igual se anima a hacer este tipo de música instrumental que dance progresivo o arreglos para grupos musicales como SMAP, una suerte de Backstreet Boys nipones. **Chihiro Hayashi** con alguna ayudita de **Etsuo Kawasaki** son dos renombrados músicos de clásica: el primero ha sido el director de la Orquesta Filarmónica de Eslovaquia, que es la que ha grabado los siete temas que componen el CD.



El-Hazard 2 Nanami no Special

PICA-1139

63:15

1 El-Hazard 2 no Theme
2 Heion na Rakuen
3 Heiwa to Ando
4 Oukyuu Gaikei
5 Seijun Otome no Koi
6 Fatore & Arele
7 Kekkon Shiki Mae no Nigiwai
8 Konrei no Igi
9 Bousou
10 Oukyuu no Keshiki
11 Kakki Afureru Machi
12 Shukuba
13 CD Drama "Nanami no Special Bridal Fair sono 1"
14 Mikkoukan
15 Bagrom Gun
16 Jinnai & Deeba
17 Kikagaku Teki na Asama
18 Battle
19 Kalia
20 Makoto
21 Nanami
22 Tousaku no Ai
23 Taiko no Kanashimi Himeta Iseki
13 CD Drama "Nanami no Special Bridal Fair sono 2"
25 Nemurenai yoru wa

Primer CD de banda sonora de la segunda OVA *El-Hazard 2*, que consta de ¡25 pistas! nada menos! (candemor). Aquí nos encontramos musica para todo tipo de situaciones que discurren en la secuela de la serie, momentos bucólicos, enredo, misterio, y la típica cancion graciosa que no puede faltar en todas las series. Lo que primero sorprende del CD es la cancion de intro, el tema principal de *El-Hazard 2*. Se trata de una cancion de linea árabe, con una base rítmica sintética muy acelerada que casi parece "jungle", unos toques más que obvios de musica celta y la voz femenina de **Maria Kawamura**, muy agradable (qué mezcla). Es de agradecer la variedad con la que nos encontramos en el CD, un minueto para clavicordio y cuerdas, una cancion de organo de iglesia, New Age mezclado con música étnica, algo de ambient, pop animero del clásico, y sobre todo, músicas arabes. Las pistas numero 12 y 24, son pistas drama, en fin… perfectas para practicar tu japonés. Todo un completísimo CD que agradará a todos gracias a su variedad. La pista que tal vez hay que destacar es la numero 17, que se trata de un tema de ambiente futurista tirando a New Age ambiental más que paranoico. Sin duda algo que vale la pena adquirir y que personalmente, me ha agradado mucho.

***Rufino Acosta**, (limaciones, **Luis Alís**)*

Tokyo Ghetto Pussy

Gatita del ghetto japonés busca piso en alemania...

"...Korewa Tokyo Ghetto Pussy desu...". Así es como empieza el primer éxito de este trío japonés de música Rave. Bajos distorsionados, ritmos latentes y breakbeats con un mensaje definido como *Love Peace and Happiness* y derrochando frescura en cada una de sus canciones. El grupo formado por Trancy Spacer y Spacy Trancer, desde el estudio Sushimoto en Kyoto, abrió una importante brecha en la escena musical Alemana con su trabajo *Everybody on the floor.* Tanto fue así que el sello DANCE POOL, una subdivisión de la Sony Music, se encargó de sacarlo de Japón y de distribuirlo por toda Europa. Una vez más, un grupo de musicmakers japoneses demostraba no tener conocimiento alguno de la existencia de fronteras, expandiéndose y haciéndose populares por toda Europa a nivel de pista de baile. Armados con el Technox de Quasimidi decidieron continuar su andadura centrándose en la escena alemana, debido a la similitud de su música con la que allí se escuchaba. Con la colaboración de Paris Red o Joan Faulkner, y siendo reversioneados por Groovecult (DJ Biz, y Michel Moretti) sacaron el *I Kiss Your Lips*, etapa en la que se incorporó Doménica, la vocalista, puesto que hasta ese momento no contaban con ninguna. Su estilo comenzó entonces a mostrar similitudes con el de grupos alemanes como Dune o algunas canciones de Das Modul, ganando en calidad y profesionalidad. El más reciente trabajo de Tokyo Ghetto Pussy fue conocido también en las pistas de baile de nuestro país: *To another galaxy*, que tuvo su buena época y desapareció en poco tiempo como suele ocurrir en nuestro panorama musical. De todas formas la carrera de TGP sigue adelante con su nuevo CD, *Disco 2001*. Love, peace and happiness para todos...

Rufino Acosta



ENTREVISTA

Este mes os ofrecemos una interesante entrevista con Hiroaki Sato, creador de *Key de Metal Idol*, aparecida en la revista Animerica. En ella el autor explica el origen de su obra, y explica el desarrollo que siguió el proceso de creación y producción de una de las OVAs de mayor repercusión del último año. Así que hemos decidido piratearla inmisericordemente, mientras esperamos poder algún día disponer de nuestros propios corresponsales en Japón. Si es que no tenemos vergüenza.

P.- *¿Qué camino siguió Key hasta llegar a convertirse en una serie animada?*
R.- En principio, una compañía me propuso diseñar un personaje para un videojuego, una idol singer. Desde luego, hay un límite a la ambientación que puede generar un personaje solo, así que pensé en una historia para ambientarlo, la que ahora se puede ver en la serie, bastante rápido. De hecho, en medio día. Pero a esas alturas, el proyecto de videojuego había evolucionado hacia otra cosa diferente, y la idea de *Key* fue rechazada. Sin embargo, yo me había encariñado ya con el proyecto de Key, y comencé a visitar a editores, compañías discográficas y productoras de anime para convertirlo en una película. Un productor llamado Mr. Kume en Pony Canyon encontró interesante el proyecto y lo puso en marcha. Así fue como comenzó todo.

P.- *La llamas "idol", pero el personaje de Key no corresponde con los estándares de belleza propios de los personajes del género hoy día. ¿Era esa tu idea al principio?*
R.- Sí, es cierto. Tengo una personalidad contradictoria. No me gusta ser como los demás en ningún aspecto. Así que pensé: "¿qué `pasaría si el personaje fuese completamente lo contrario de lo que és ahora popular?". Así es como nació Key. Esa era mi idea.

P.- *Si el proyecto de Key nació en principio para un videojuego, el usuario/ jugador no hubiera quedado contento posiblemente si la aventura no hubiera tenido un final feliz. ¿Tuviste eso en cuenta a la hora de planear la historia para la animación?*
R.- Si la historia tiene un final feliz o trágico es uno de los misterios de esta serie. Tanto si es de una manera como de la otra, el espectador debería poder disfrutar con él, y estoy seguro de que será así. Pero eso es algo que prefiero que el espectador no sepa por anticipado.

P.- *En cuanto a la historia, ¿existía una persona humana llamada Key antes del androide? ¿una persona llamada Tokiko Mima?*
R.- Bueno, ella tiene una edad física de 17 años, así que ha existido durante ese tiempo.

P.- *Entonces, no es que había una niña llamada Tokiko, que murió, y que Key fue creada para reemplazarla.*
R.- ¡Ah!, ¿quieres decir como en la serie *Tetsuwan Atom (Astro Boy)*? No, ese no es el caso. Oh, aunque todavía no se ha visto en la serie (en aquel momento), la madre y la abuela de Key, las mujeres de la familia Mina, tienen una fuerte personalidad. En ese aspecto, el abuelo de Key ha reflejado gran parte de esos rasgos de personalidad en Key.

P.- *Parece que el linaje de la familia Mina acabará con Key?*
R.- Uh, sí, podría acabar así. No estoy seguro, no sería demasiado bueno, pero eso puede cambiar dependiendo de cómo se desarrolle la historia. Por ahora no puedo decir si ese desilusionante final será el de la serie.

P.- *Pienso que uno de los mayores misterios de la serie es la imagen del altar ardiendo siempre que Key hace una reflexión interna. Aparece gente rodeándola, y en el centro hay una sacerdotisa o monja que parece ser su madre. ¿Qué significa todo eso?*
R.- Creo que la mayor parte de ese misterio se resolverá al ver los capítulos 14 y 15. Los capítulos podrían perder interés si sabes demasiado de lo que va a pasar, así que espero que me disculpes si no te lo explico. Eso es algo que tendréis que averiguar vosotros mismos viendo la serie.

MangaZone

HABLANDO JAPONÉS

Piropeando

O qué piensan los japoneses protagonistas de los mangas cuando se les cae la baba pensando en otro individuo de buen ver. Ya os informamos de la forma de expresar sentimientos de los japoneses, con el artículo de "Ai Rabu Yuu". Aquí tocaremos un tema parecido, aunque no se tendrán en cuenta los sentimientos amorosos y sí las opiniones acerca del aspecto de algún mozalbete mangante (del manga, se entiende).









⇦

—Cho... Chou kakko ii...

Aimi, la protagonista de *Shadow Lady* (de **Masakazu Katsura**, publicada en España por Norma Editorial), es la que piensa estas palabras al ver por primera vez a Bright Honda, el poli guapo y molón que la salva de todos los embrollos. Todos recordaréis este manga, bien por lo simplón de su argumento o por lo exquisito de su grafismo. Lo que piensa Aimi viene a significar "qué bueno está", "qué guapo es" o cualquier construcción equivalente: la opción tomada por **Olinda Cordukes** (la traductora de la versión española de *Shadow Lady*) fue "es superguapo", en la que acertadamente se incluye la traducción literal de *chou*, que significa *súper*. En cuanto a los otros términos, *kakko* significa *aspecto* e *ii* es un adjetivo que significa *bueno*. La traducción literal sería "tiene un aspecto súper bueno". Evidentemente, suena fatal. Con la habitual recomendación de la traducción de **Cordukes** u otra construcción similar, despedimos esta entrega de nuestro *Curso de Ética Traductológica* (???¡¡¡).

Shadow Lady
© Masakazu Katsura/Kodansha

⇨

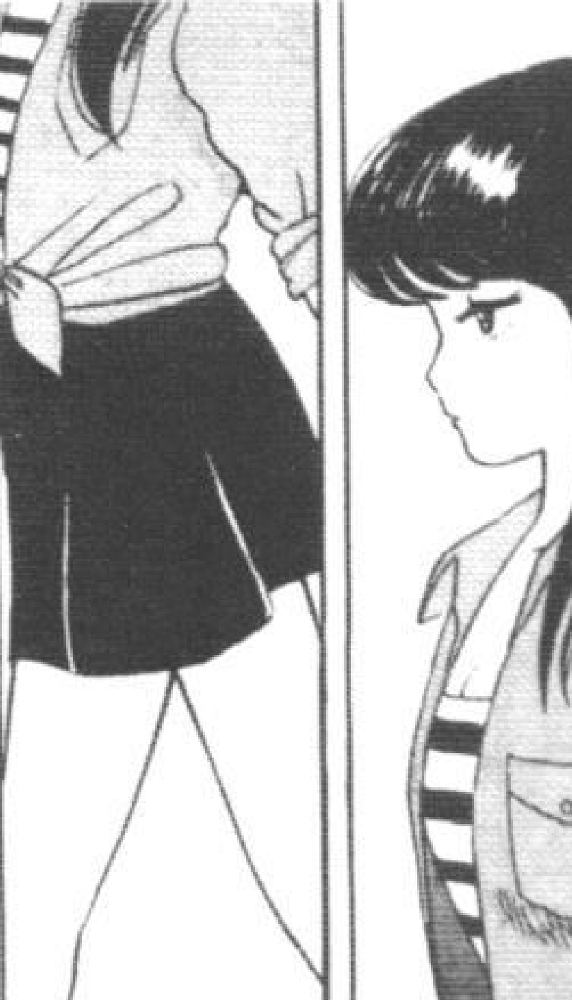
—Nanka kyou wa iroppoi na... Ayukawa

Una de las lubricidades amorosas y estudiantiles clásicas del mundo del manga y el anime: el *Kimagure Orange Road* de **Izumi Matsumoto**. Ya sabéis, Kyosuke Kasuga está enamorado de Madoka Ayukawa y de ahí al infinito, en un manga publicado en España por Norma Editorial (sí, también). Esta escena es una de las primeras que aparecen en el manga en la que Kyosuke y Madoka se quedan a solas. Madoka viste una camiseta escotada y minifalda, lo que provoca cierto agitamiento glandular al zascandil de Kyosuke. *Iroppoi na* es un adjetivo que significa *sexy, voluptuoso, excitante* o cualquier equivalente. Así que podríamos traducir la expresión por "vaya... Ayukawa está hoy bastante sexy...". Nanka podría traducirse literalmente como *algo así como*, y se usa frecuentemente como muletilla para empezar o continuar el discurso hablado. *Kyou* es *hoy*.

Kimagure Orange Road
© Izumi Matsumoto/Shueisha









Ranma 1/2
© Rumiko Takahashi/Shogakukan







⇦

—Ko, Koitsu moshikashite hontou ni kawaii...

Esta es la primera vez en la serie de la laureada **Rumiko Takahashi** en que Ranma ve a Akane como una chica, dándose cuenta además de que es guapa. Si tenemos en cuenta los varios cientos de páginas que ya lleva la historia en marcha nos percataremos de su calidad humana. El caso es que Akane venía de arreglarse el pelo después de que quedara rebanado tras la lucha entre Ranma y Ryohga en el colegio, y Ranma intentaba disculparse diciendole que a él le gustan mucho las chicas con pelo corto. Akane se muestra halagada con ésto y le sonríe, lo que produce que Ranma tenga el pensamiento que aparece arriba. *Koitsu* es una forma más bien descuidada (por no decir despectiva) de decir esta persona. *Moshikashite* significa quizás o podría ser, *hontou ni* es en verdad o de verdad, y kawaii es un adjetivo utilizado por o para las chicas que significa guapa o hermosa. La traducción literal quedaría así: "¿Podría ser que... ésta fuese realmente guapa?". La adaptación puede realizarse al gusto. Yo propongo: "No puede ser... ésta chica... realmente... ¿¡es guapa!?".

Lo cierto es que he tenido suerte de encontrar este ejemplo. Bueno, más bien de acordarme de que existía e ir a buscarlo, ya que viene de perilla para ejemplificar el tema que tratamos hoy. Se trata de una escena de *HEN*, de **Hiroya Oku** (más información en el **MangaZone** nº 2) en la que Hiroyuki, tras enterarse de que Chizuru está enamorada de Azumi, intenta liarse con ella por despecho, para vengarse. Claro que antes de liarse con ella tiene que camelársela. Está claro, ¿no? Por eso le lanza una andanada de piropos y halagos muy amena y educativa. A saber:





HEN
© Hiroya Oku/Shueisha



1ª viñeta: —*Hada toka shirokute kime komakaishi...*
—Tienes la piel blanca y suave al tacto...
2ª viñeta —*...me ga ookikute kawairashii kao shite... bishoujo tte kanji suru jan...*
—...tienes los ojos grandes y la cara bonita... te dan aspecto de una chica hermosa...



3ª viñeta: —*...kami mo yawarakakute hora...*
—...también tienes el pelo suave, mira...



HEN
© Hiroya Oku/Shueisha

Varias son las palabras a destacar de este fragmento:

—*me ga ookii* significa *ojos grandes* y es uno de los estereotipos de belleza de los japoneses más conocido: todos habéis percibido que muchos autores de manga estilizan a sus personajes haciéndoles ojos grandotes como piscinas.

—*kawaii* significa *bonito*, normalmente con el sentido de "mono" o "cuco" (*cute* en inglés), aplicado a chicas o cosas abrazables y adorables como juguetes o peluches. No se usa para chicos. Es un término muy usado: si queréis decirle a una chica japonesa que es guapa sin meteros en muchos fregados es lo mejor: *kimi kawaii ne.*

—*bishoujo* es un término que los lectores cochinos como **JJ**, adictos al manga erótico, conocerán bien. Se trata de una palabra compuesta de *bi* (hermoso) y *shoujo* que significa chica (literalmente *mujer pequeña*) (como tu *ochinko* —JJ).

HEN
© Hiroya Oku/Shueisha







Y acabamos con otro ejemplo de *HEN*, en este caso perteneciente al momento en el que Kobayashi ve por primera vez a Chizuru. Ella está en la enfermería y ell llega porque se encuentra mal, y la encuentra en la cama. Sí, ya sé que es un ejemplo que daría pie a ciertos asuntillos genitales en un manga de **U-Jin**, pero aquí lo que propicia es un ejemplo para nuestro curso.

— *Nante muku de... seijun de... kirei de... kawairashii ko nandarou...*
— Qué chica tan pura... inocente... hermosa... y bonita...

Es evidente que este chico es bastante inocente él mismo, además de ignorar qué tipo de chica es Chizuru: no es alguien a la que yo llamaría «pura» e «inocente». No se si me entendéis... para más información, acudid al MangaZone nº 2.
Quedan bastante patentes en este ejemplo cuales son los ideales de belleza femenina en Japón. Lo que les quita el sentido a los chicos japoneses son las caras angelicales, tiernas e inocentes. Es por ello que el ideal de belleza nipón tiende tanto a la femineidad, incluso para chicos, e incluso hacia el aspecto aniñado e infantil, algo que entronca directamente con la afición de los pervertidos japoneses por las niñas pequeñas y el inefable «Lolita Complex», más conocido por «lolicon» en el archipielago, proviniente de la afamada novela de **Vladimir Nabokov**. Para más barbaridades de este calibre, bestialidad u otras pintorescas variedades, contactad con el gurú del porno japo, **JJ**.
(a tí va a haber que tocarte la cara —JJ)

A poco que tengáis una pequeña idea de japonés ya podréis utilizar los términos que habéis aprendido aquí y combinarlo con vuestro aspecto de extranjero exótico para ligaros a algún mozalbete nipón o chotorra nipona que se os ponga a tiro. Ya sabéis que para acabar con los problemas raciales y las guerras, hay que mestizar todas las razas del globo lo antes posible, así que a jugar a la consola, a leer mangas y a hacer escarceos y desacatos entre las sábanas.

Luis Alís

Los Juegos de Azar

Papá, papá. Hay un hombre en la puerta que dice que le debes dinero



Una de las cosas que siempre nos ha llamado la atención de las series de animación, es el hecho de que los juegos de azar casi siempre han estado presentes en ellas.

Japón es uno de esos países en los que se disfruta más intensamente intentando dominar a la misteriosa diosa fortuna. El espíritu del samurai siempre ha necesitado relajarse en algún momento; y el juego era tan bueno como sentarse para tomar el delicioso té verde.

Ya por aquella época apareció la lotería nacional (takarakuji) pero el shogunato en pos de poder controlar mejor el dinero de todo el país la prohibió por el año 1692, aunque ésta reapareció en 1945 tras la ocupación estadounidense, muy interesada en mantener ocupadas las cabezas de los japoneses para evitar que pensasen en rebelarse. Fue en aquella época cuando la yakuza (la mafia japonesa) llegó a su máximo esplendor, pues fue en los años de postguerra cuando comenzaron a acumular enormes cantidades de yenes con el contrabando y el estraperlo. También dominaban las casas de juego ilegales que aún hoy en día siguen funcionando.

Pero volviendo a la lotería nacional, todo el mundo reconoce que es la forma más limpia, segura y menos lucrativa de juego que existe en el país. La propia legislación de Japón prohíbe la mayoría de los juegos de apuestas, aunque están legalizadas las apuestas en las carreras de caballos, de fuerabordas, bicicletas y motociclismo. Y es que el mismo Estado reconoce que éstas dan muchos más beneficios que la lotería, pero a su vez también son más difíciles de controlar.

Es decir, que al margen de las apuestas legales existen unas "apuestas paralelas". Éstas, claro está, se encuentran bajo el completo dominio de la yakuza. El Estado japonés reconoce que en estas "apuestas" la yakuza mueve como mínimo la misma cantidad de dinero que en las apuestas legales, aunque fuentes no oficiales especulan con que puede llegar a tratarse de casi el doble. Está claro que en todos sitios cuecen habas.

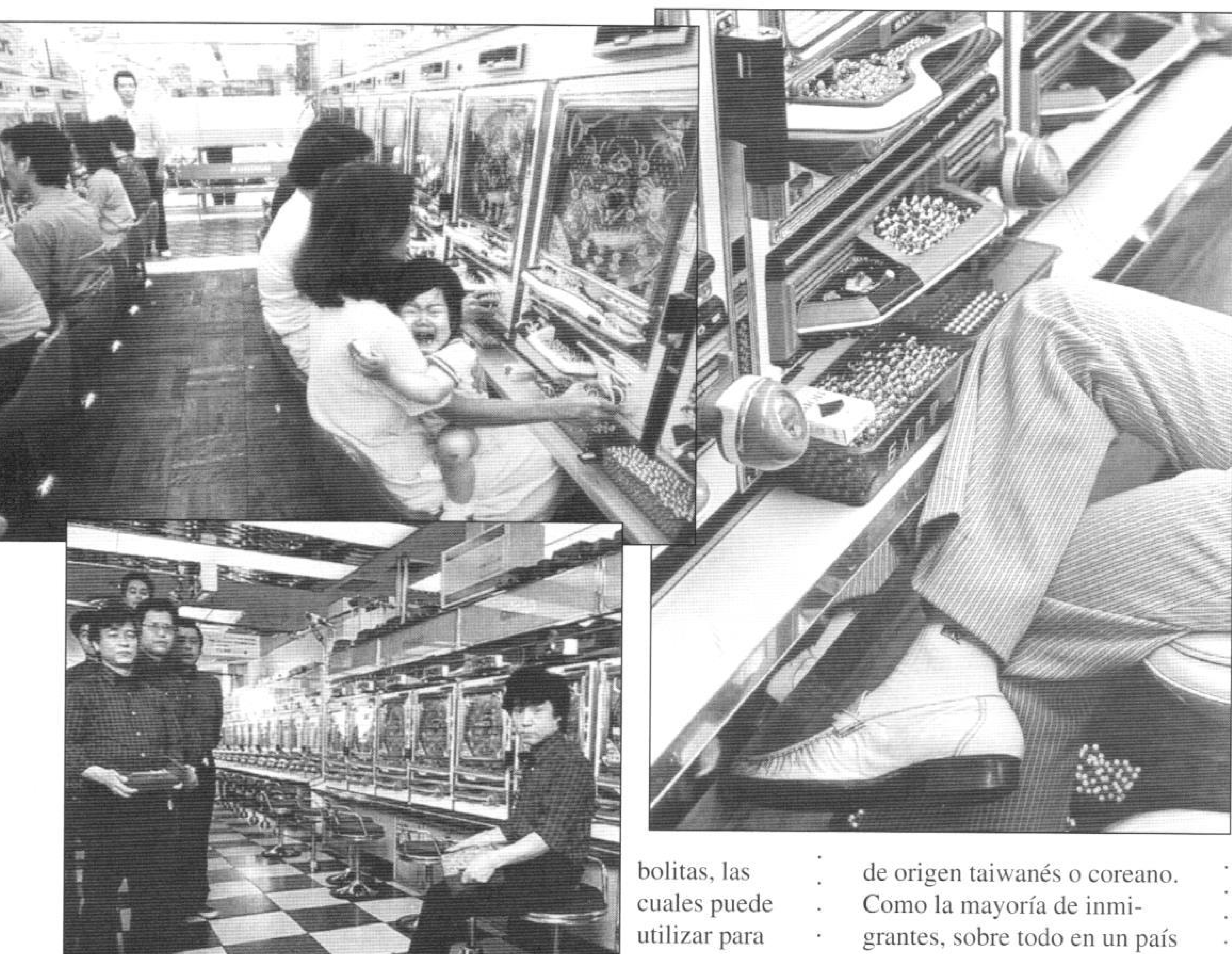
Es extraño que en un país donde las fuentes gubernamentales facilitan unas estadísticas que reflejan una situación económica en crecimiento y con una renta per cápita superior a la media que es la envidia de casi, por no decir de todos los países desarrollados, tengan problemas de fraudes económicos y crimen por juego ilegal. Ésto nos hace preguntarnos: ¿por qué un japonés medio arriesga parte de su salario o los ahorros en algo tan imprevisible como son las apuestas?

Tras estudiar los pros y los contras la respuesta salta por sí sola. El ser humano por naturaleza es avaricioso, y el japonés no iba a ser una excepción. Todo el mundo siente la necesidad de satisfacer pequeños caprichos que no podría permitirse si tuviese que ganar el dinero con el sudor de su frente. Sin embargo, sí puede permitirse arriesgar parte de lo que ha estado ahorrando con tanto esfuerzo en una apuesta, por la cual podría alcanzar ese deseo tan preciado. Además, es el mismo estado el que se contradice: mientras casi por todos lados está el cartel de prohibido apostar dinero, anima a gastar el dinero en apuestas, librando de impuestos los beneficios que se obtengan por ganar en una apuesta. Otro ejemplo claro de que Japón es un lugar lleno de contradicciones.

Pero dejando de lado el mundo de las apuestas, nos podemos centrar en otro de los juegos que más atraen a los japoneses. Las casas de pachinko son el equivalente oriental de las salas de máquinas tragaperras en Occidente. En todo el territorio japonés se pueden contar unas 13.500 salas de pachinko. La mayoría se encuentran cerca de las estaciones de metro o de tren, para facilitar a los trabajadores que llegan después de una dura y larga jornada laboral que puedan, si tienen un poco de suerte, llevar a casa unos pequeños regalos para toda la familia.

Estas salas están repletas de filas y filas de maquinitas que las abarrotan. Al bullicio de las campanillas que sale de las propias maquinas se une el sonido del ultimo éxito de la radio que sale por los altavoces de la sala. Todo ésto junto a un ambiente recargado de tabaco y la acumulación de gente lanzando bolitas a diestro y siniestro, completa la ambientación de una de estas típicas salas de pachinko. Su horario es desde las 10 de la mañana hasta las 11 de la noche. Durante todas estas horas, en ellas se entretienen desde simples oficinistas hasta propietarios de las pequeñas tiendas que están cerca del lugar, pasando por amas de casa que vuelven de





la compra o de recoger al niño de la escuela.

Un jugador experto compra un centenar de pequeñas bolitas que suelen costar entre trescientos y quinientos yens (si es que la cosa no ha subido en los últimos tiempos), y se pasea un ratito por la sala hasta que su ojo experto encuentra una máquina que tiene todos los clavos y las flores (léase donde las bolitas deben introducirse para que la máquina de premio), los clavos no deben encontrarse ni muy separados ni muy juntos.

Una vez encuentra dicha maquinita, ya sea porque su experiencia le diga cuál es la ideal o porque por casualidad encuentre una que tenga predisposición a dar premios (me inclino a pensar que todo es cuestión de suerte más que otra cosa), nuestro experto "pachinkero" se sienta, calibra el muelle del disparador, coloca el recipiente de las bolitas en su lugar y deja que el artefacto comience a lanzar bolas de forma automática; mientras, él se relaja contemplando como las bolas recorren el panel y caen. Si tiene suerte y logra que la bolas entren en la o las flores, obtendrá como premio más bolitas, las cuales puede utilizar para continuar arriesgando y conseguir más bolitas o retirarse y acudir a la caja para canjearlas por obsequios (como ya he dicho anteriormente, en el país está prohibido jugar por dinero). Éstos pueden ir desde chucherías y chocolates hasta pequeños objetos electrónicos (calculadoras, relojes, despertadores, etc…), paraguas e incluso latas de conservas (es una manera como cualquier otra de solucionar la cena de la noche).

Pero claro, no todo el mundo es de los que les gusta llevarse todas las noches el mismo paraguas, ni tampoco lleva en mente montar una tienda de despertadores. Bueno, para estos señores existe una solución que, si bien no es muy legal, es más práctica. Tras salir de la sala de pachinko, puede ir a la parte de atrás o unas tiendas más abajo y canjear sus premios por dinero (no te dan la misma cantidad en lo que está valorado el paraguas, pero es mejor que tener diez paraguas en casa). Este intercambio de premios por dinero lleva a pensar que detrás de estas inocentes casa de pachinko se esconde el control de la yakuza, y no se está equivocado. La mayoría de estas casas tienen por dueño a un japonés de origen taiwanés o coreano. Como la mayoría de inmigrantes, sobre todo en un país que tiene un control demasiado estricto sobre la inmigración, suelen estar apoyados por la mafia, a la que interesa traer al país a extranjeros de forma semi o totalmente ilegal para mantener un control más estricto sobre ellos. Es fácil pensar que si cualquiera de estos señores se rebelan contra la extorsión son denunciados por un amable vecino que no desea extraños en su barrio.

Datos oficiales declaran que las evasiones fiscales de este sector en el año 1986 llegaron a los 14 millones de yenes en las inspecciones a más de la mitad de los locales del país.

Antes de acabar con este artículo, debo dejar claro ciertos puntos. No trata de ser una tesis doctoral sobre las implicaciones sociales del juego en el país del sol naciente, ni mucho menos. Sólo trato de dar una visión panorámica de lo que es el juego en Japón y dar a conocer muy por encima sus puntos básicos.

Gonzalo Blas Tello



CORREO



Hemos vuelto, y somos malos. Después de este lapsus se nos han acumulado algunas cartas, pero cualquiera las corta. Perderíamos más tiempo decidiendo qué quitamos que escribiéndola toda, así que... si alguno no ve su carta durante mucho tiempo, la culpa es de los que mandan cartas kilométricas que se nos comen más de media página (y es que con tal de echarle la culpa a otro, lo que sea). Os repetimos nuestro e-mail: berserker@mx2.redestb.es. Por cierto, un saludo a los chatters de #mlm ^_^.

¡Hola!

¿Que tal? ¿Dispuesto/a a leer lo que te llega en esta carta? ¿Sí? Estupendo, ahora empiezo.

Desgraciadamente no conozco vuestra 1ª Etapa, así que no puedo deciros ¡Menudo plantón! ¡Cuanto tiempo, ya pensaba que habíais cogido la jubilación por anticipado! bla, bla, bla...

Sólo puedo decir que habéis gustado, vuestro mangazine es bastante completo, diversidad de temas y novedades..., excepto un pequeño detalle: Noticias, Flash... la letra llega a ser como la de los pitufos, ¿no tendréis a ninguno trabajando por ahí? Je, je...

Me he quedado de piedra al leer la cantidad de cartas de vuestros lectores (espero que me hagaís un hueco aunque sea chiquitito).

Bien, esto ha sido la introducción, ahora, el desahogo:

Dragon Ball :De acuerdo, excelente, increible, lo mejor, el no va mas... bla, bla, bla...; muy bien, fue el "Bouumm", durante estos años, pero "ya esta bien", hay que ceder el puesto a otras series y retirarse a tiempo como un actor debe hacer antes de "caer", (vamos, creo yo). De tanto repetir, tripetir,... uno ya lo tiene hasta... y no es cuestión de que una cadena o dos lo cojan y se dediquen a pasarla sin más, como un disco rayado, vamos.

Reconozco que me gustaba (tengo todos los episodios de televisión gravados, excepto alguno "despistaillo"), me ilusionaba cada día al verlo en la tele, en un horario fijo y sin que se saltasen los episodios, pero ahora reconozco que me aburre, e incluso el material de importación es mayoritariamente Dragon Ball y a duras penas meten series nuevas.

Por otra parte le tengo cierta manía por la suerte que tuvo con la TVGalicia, la cual la mantuvo a unos días y un horario inalterable.

A parte, los vecinos (Portugal), lo emiten por la mañana, lo repiten por la tarde y los fines de semana dos horas.

Fue tal su "¡Boum!" en ese país, que en pocos meses ya han llegado al final.

Solamente falta que echen Dragon Ball GT antes que aquí, y sé bien porque lo digo.

Los caballeros del Zodiaco (Saint Seiya): ¡Sigh! ¡Que desgracia!. Esta serie fue todo lo contrario a Dragon Ball salto de horario en horario, de cadena en cadena y descanso en telecinco (+ o -). ¡Argh! ¡Justicia! ¡Reemision! ¡Que la tripitan como D.B.!

A parte, parece que hay una conspiración contra esta serie, el segundo OVA que ha salido "La leyenda de la manzana de oro", es desastroso. Lo típico de una película de vídeo es que te anuncien novedades de otros estrenos ¿no? Bueno pues en este caso anuncian en primer plano la pistola Lock-On de Bandai (creo), las ultimas pelis de DB y Evangelion (normal), bueno, el inicio pasable, pero la traducción, pésima, horrorosa, aborrecible... ¡Argh!...; luego el cambio de nombres yhoga-Yoja; Shun-John... y luego ¿Alguien me puede decir si en la mitología griega hay alguna diosa llamada Elisa? Yo he leído varios libros sobre mitología y no me suena para nada ese nombre.

Comparado con "La leyenda de los Santos Escarlata" este segundo OVA ha sido un desastre, ¿como será el tercero "La batalla de los dioses"? Esperemos que mejoren o Dios nos coja confesados.

Bien, de todas formas busco posters, tarjetas, muñecos de resina, Cd's, ... sobre Saint Seiya, incluso los episodios de televisión.

Clamp: dicen que son cursis, lelas, simples... bla, bla, bla... ¡prrr! opino que se manejan muy bien, con unas historias hermosas, trágicas, con sentimientos, diseños graciosos... tienen cosas muy buenas y es normal que tengan algún altibajo, pero ¿quien es perfecto? ¿Toriyama?

Sailor Moon: "Las chicas son guerreras..." ¿Que? ¿Tiene planes Antena 3 de seguir con esta serie?

Diversos: Los franceses tienen suerte, serán el país que mas censure, pero al publicar series, las publican hasta el final. No hay que decir que series, porque si nos ponemos a citar, la lista no se detendría jamás.

Junto con la televisión catalana, es la que emite mas manga y luego la portuguesa SIC y RTPL, que en estos momentos están emitiendo Evangelion, Sailor Moon S, y Tenchi Muyo (para morirse, vamos) y aquí ni TVE 1, 2, TVGalicia, C33, Telecinco, Antena 3... nada, en tal caso C33, pero como no cojo esa cadena, no lo se. ¿A que están esperando? ¿A que la compremos en vídeo? ¿No seria mejor que la emitieran por televisión, dado paso a la publicidad del "merchadinsing" sobre las series y así que haya mas gente que en estos momentos se esta muriendo por conseguir datos, artilugios, novedades... y que no saben a donde ir y puedan ampliar su sed de cultura oriental, lo que al mismo tiempo se traduciría con un incremento de ventas, tanto por un lado como por otro y luego quienes quisieran la serie, pues la tendría en vídeo? (me he perdido)

Bueno, estoy siendo una pesada, pero es que ya es la sexta vez que escribo esta carta, y cada cual un poco mas diferente. La quinta carta la envié hace tiempo y volvió a mis manos como un boomerang, "¿caducada?" ¿que fue lo que paso? No lo se, pero espero que esta si llegue a su destino.

Antes de despedirme (¡que plasta soy!, pero entendedlo, seis cartas) hay numerosas series que quedaron con una ? (Riot, Elementalors, Dark Angel, Xenon, Dominion Tank Police, Record of Lodoss War...) y tambien Ova's que solo han sacado la 1ª parte o las han anunciado y aun no han aparecido (Dangaioh, RG Veda, La heroica leyenda de Arislan, Oh my Goddes,... y The Cyberpunk Collection. ¿Cuando saldrá?)

También me gustaría preguntaros si pensáis que X-1999 la llegaremos a ver traducida al español o las luchadoras de Leyenda. ¿Que opináis? ¿hay posibilidades?

Bueno os dejo, ya he sido bastante pesada; espero que no salgas con la cabeza en una cubitera de hielo.

P.D. Saludos, elogios, paciencia y montones de aspirinas para todos (especialmente para que le haya tocado aguantarme)

Mari Carmen Cabaleiro
Pontevedra



Dibujo original de Mª Carmen Cabaleiro

Bueno, Mari Carmen, como ves tu carta a llegado a mis manos. Y eso de que te haga un huequecillo me lo pones harto difícil. ¿A ver por donde comenzamos? Me parece que lo más urgente que me planteas es responder a tus desahogos. *Dragon Ball* sigue y me temo que seguirá por muchos años. Es difícil desarraigar de nuestro país la fibre *Dragon Ball* y mucho más convencer a las emisoras de TV que dejen de explotar el filón *DB*. Si estuviste en el salón de Barcelona te encontrarías con el anuncio de *Dragon Ball GT*, que saldrá con tres capítulos por cinta. Yendo al apartado de *Saint Seiya*, qué te puedo decir; todo depende de los planes de ventas de la casa. Si la cinta espera una gran cantidad de público se esmeran más que en el caso de que las ventas no vayan a ser muy elevadas. Estoy de acuerdo con tu opinión sobre las chicas de **Clamp**, todo el mundo pasa por épocas buenas y malas, pero mantienen su nivel. No puedo responderte a las preguntas de si tal casa va a sacar sus obras anunciadas, todas mantienen en secreto sus próximos lanzamientos. Y sobre todo muchas gracias por tus ánimos, nos encantan las cartas que nos apoyan (ahora sólo faltan las que nos estimulen económicamente).

He de reconocer que he tardado, pero aquí estoy...

No, no... por supuesto, es la primera vez que os escribo, lo que pasa es que había tardado mucho tiempo en hacerlo (no llevo tiempo ni nada leyen-doos)...

Pero como dice el dicho (a pesar de que haya trecho), a todo cerdo le llega su San Martín... o algo así (poco apropiado, vaya...).

Bueno, vosotros, como otros medios de otros géneros y otros mundos a los que estoy empezando a escribir, no ibais a ser menos, así que dejo constancia de la futura invasión RDG que se va a producir en las editoriales comiqueras del planeta (éste inclusive...je, je...¿pilláis?).

Bueno de todas formas es con vosotros con los que más comunicativo me siento, así que aprovecharé ello (oye).

Son muchos los cambios que habéis sufrido, pero por supuesto han sido altamente positivos (como dijo Lobezno una vez: el cambio es la madurez, y la madurez vida), ya no solo en presentación y maquetación (también corrección) sino en tesón y palabras de buena sazón (solo faltaba que os llamarais Mangazón).

Si la máquina de escribir me permite (o mis temblorosos dedos), os agradeceré de antemano todo lo que directa o indirectamente habéis hecho por fomentar el cómic y la animación japonesa entre tanto tópico y típico.

Ni que decir tiene que la inclusión de material cultural sobre los archipiélagos del sol naciente no han hecho sino aumentar mi interés acerca de la publicación del MangaZone...

Son muchas las cosas que uno puede decir acerca del manga y el anime, así pues os remito a futuras cartas para que encontréis opiniones sobre los más diversos temas acerca de este apasionante mundo.

Por tanto, como he dicho antes, esta carta servirá de aviso para futuros encuentros y será una excusa para pasaros algunos cuantos dibujos de moi...

Para finalizar os remito un pequeño Ranking con mis votaciones, para que os acordéis de que no soy el único que echa de menos dicho ídem (o quizá es que KIA se lo llevó consigo...)

Bueno, hasta otra. (más).

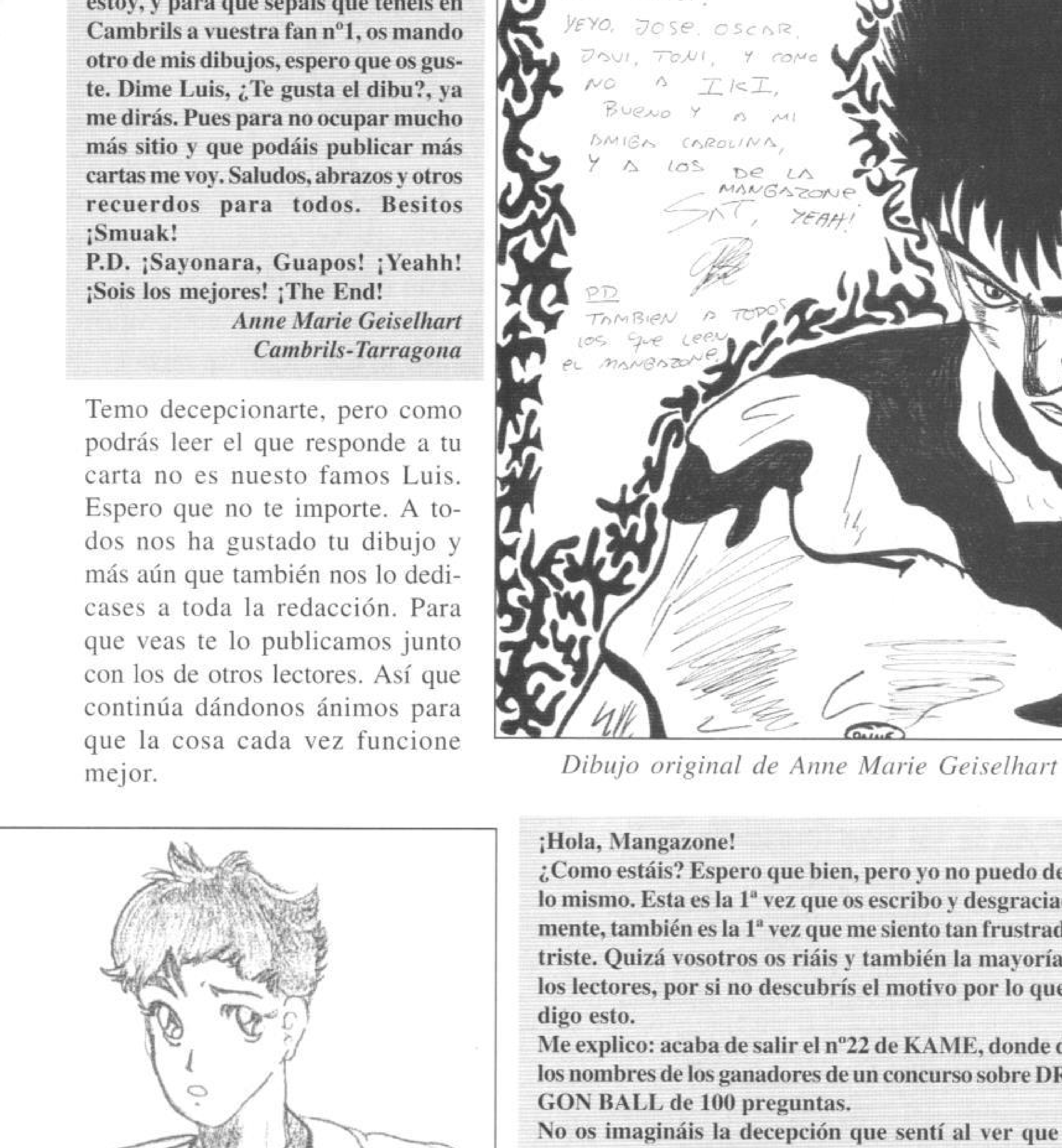
RDG

Te agradecemos que seas uno de nuestro de nuestros incondicionales, y que tengas pensado inundar nuestra redacción con montones de tus cartas. Esto nos encanta. No tenemos que decir que nos alegra saber que tú también estas de acuerdo con nuestros cambios, y que te parezca que MangaZone cada vez mejora. En lo que respecta al ranking, lamento decirte que no recibimos las suficientes cartas como para poder poner de nuevo en circulación dicha sección y te puedo asegurar que la tenemos escondida para que KIA no la encuentre.

¡Buenas; ¿Como va todo? Hace ya tiempo ¿eh? que no escribo. Bueno es que no puedorl! (con el curro)
Bien a lo que iba, espero que estéis todos bien. Así (como siempre digo) aquí estoy, y para que sepáis que tenéis en Cambrils a vuestra fan nº1, os mando otro de mis dibujos, espero que os guste. Dime Luis, ¿Te gusta el dibu?, ya me dirás. Pues para no ocupar mucho más sitio y que podáis publicar más cartas me voy. Saludos, abrazos y otros recuerdos para todos. Besitos ¡Smuak!
P.D. ¡Sayonara, Guapos! ¡Yeahh! ¡Sois los mejores! ¡The End!

Anne Marie Geiselhart
Cambrils-Tarragona

Temo decepcionarte, pero como podrás leer el que responde a tu carta no es nuesto famos Luis. Espero que no te importe. A todos nos ha gustado tu dibujo y más aún que también nos lo dediques a toda la redacción. Para que veas te lo publicamos junto con los de otros lectores. Así que continúa dándonos ánimos para que la cosa cada vez funcione mejor.



Dibujo original de Anne Marie Geiselhart

Hola Amigos, ¿o es Mangamaníacos? Bueno de todas formas: ¡hola!
Os escribe un chico de Sabadell de unos dieciocho años de edad y enganchado al manga, ¡como no! Ya se que debería felicitaros por vuestra revista, pero como todo el mundo lo hace me ahorro las palabras.
Bueno, una de las parte que más me gusta de esta es la de juegos, y como se supone que este mes toca el FFVII, pues nada, me he concentrado y he hecho un dibujillo de los protas buenos. Espero que os guste, yo he disfrutado muchísimo haciendolo. Y hablado de este juego, debería aportar mi opinión, mi valiosísima opinión. Como se debe suponer este juego me ha cautivado, me ha maravillado, me ha sorprendido, me ha enamorado, me ha viciadooo. Solo hay que ver esos fondos, esos efectos de luz y no digamos de los vídeos. Pero en fin, lo mejor del juego se encuentra en su argumento; que nos deleita con las maravillas del mundo de FFVII y que al final se convierte en nuestro mundo, ya que nos vemos envueltos en una trama argumental que nos absorve y nos personaliza a los personajes principales. Bueno, hay mucho que decir sobre este juego. En definitiva, me ha gustado más que muchos mangas animes ya que realmente es como si te leyeras un manga o vieras un anime pero de una calidad increible. Y ya espero que vuestra calificación sea alta, muy, muy alta porque se lo merece con creces.
Pero todavía no se ha acabado, tengo unas preguntillas que haceros:
¿Hay algun libro de ilustraciones o making off del FFVII?
¿Vais a comentar el juego de play de *Captain Tsubasa Getin the Tomorrow*? ¿O ya lo habéis hecho?
¿Podríais hacer una lista de los juegos que hay basados en el manga?
Y también quiero decir, y con esto acabo, a Alex Roca Sanchez del Prat del Llobregat que la calificación que le pusieron al Dracula X es correcta, ese 97% se lo merece de sobra, solo su jugabilidad y la belleza se sus escenarios; sin quedarse atrás, como la envolvente música. En definitiva, otra maravilla de juego.
Y como es típico, pues pongo mi dirección por si alguno desea cartearse conmigo, (no solo me gustan los videojuegos, y también me gustan muchas series como City Hunter, Ranma ½, Video Girl Ai, etc...?)
P.D.: Seguid asi que lo hacéis de maravilla.

Jordi Arroyo Ponce
Sabadell (Barna)

Gracias por tus omitidas felicitaciones, y espero que te haya gustado nuestro arti-cu-lillo de FFVII y que estés de acuerdo con la puntuación que Darkmind le otorga. Siguiendo con las preguntillas, decirte que existe una guia del juego con el título de Final Fantasy The Perfect Album. El juego de Play de Captain Tsubasa, hace ya tiempo que salió en Japón y mucho me temo que no podemos permitirnos el retroceder en el tiempo para comentarlo, solo puedo decirte que nosotros no somos una revista de vídeo juegos y sólo nos limitamos a comentar o los juegos de gran renombre que ha causado estragos en la sociedad lúdica nipona o a hablar sobre el juego más reciente que ha hecho aparición en éste país. La lista podría ser un proyecto a muy largo plazo, pero te puedo adelantar que es casi imposible, salen tantos juegos basados en manga cada mes que la lista seria interminable, no creo que el MangaZone tenga suficientes páginas. Y solo me queda pedirte perdón por no poder poner tu dirección, pero se me ha traspapelado, lo siento.



Dibujo original de R.D.G.

¡Hola, Mangazone!
¿Como estáis? Espero que bien, pero yo no puedo decir lo mismo. Esta es la 1ª vez que os escribo y desgraciadamente, también es la 1ª vez que me siento tan frustrado y triste. Quizá vosotros os riáis y también la mayoría de los lectores, por si no descubrís el motivo por lo que os digo esto.
Me explico: acaba de salir el nº22 de KAME, donde dan los nombres de los ganadores de un concurso sobre DRAGON BALL de 100 preguntas.
No os imagináis la decepción que sentí al ver que mi nombre no figuraba entre los tres ganadores. Y eso que estaba seguro, segurísimo que ganaría, porque, tengo que reconocerlo, soy un dragonballma-níaco, de los muchos que hay. Pero no se si habrá alguno que llevase esperando siete años a que se organizase un concurso sobre esta serie, y que pusiera tantas ganas, empeño e ilusión por participar. Si hace falta establecer una comparación, ahora ya comprendo como se sentía Vegeta cuando en algunos momentos de la serie se veía humillado y superado por Son Gokuh ; pero para que nadie me trate de "dragon-baboso", también comprendo como se sentía Yota cuando perdió el concurso de dibujo, en el nº31 de *V.G. Ai*.
Por decirlo así, mi orgullo ha sido pisado, por esas tres personas que aparecen en el KAME nº22. Porque, chicos, mi propósito no era ganar ese estúpido premio de 30.000 ptas. en material, yo lo único que quería era ponerme a prueba. Y, tras ponerme a prueba, me convencí de que yo ganaría. Pero no ha sido así. Lo que si los chicos del Kame habrán manipulado el concurso, quiero creer que no. Lo que deseo en estos momentos (y es lo que deseare hasta que ocurra) es que se organizara otro concurso, en manos de gente honrada. No se si os dais cuenta, pero estoy intentando señalar... OS!!
Eso mismo, a ver si proponéis un concurso de DRAGON BALL, porque nunca habéis hecho uno... y si no hay un premio, da igual ¡que le zurzan a la pasta! Yo lo único que necesito es que este orgullo herido se vea recompensado algún día. Por eso, os prometo que, si hacéis un nuevo Superconcurso de DRAGON DALL (si hace falta 200 o 300 preguntas), os juro que me cojo el primer tren que vaya a Valencia, me planto en la redacción (si la encuentro) y os doy un abrazo a TODOS. PROMETIDO.
Sin mas que decir, me despido, deseando que esta carta se publique algún día, ya que siempre he tenido mala suerte con esto, cinco cartas a Planeta de Agostini, tres a Neko y ninguna publicada ¡que se rompa la estadística!
¡Hasta pronto! ¡Un Kame!
P.D. Felicidades por el dossier especial de Evangelion, aunque creo que todos estaríamos mejor sabiendo el final por video, y no por revistas ¿no es verdad?
De todas maneras, si sacáis la segunda parte del dossier junto con el final en vídeo de Put... ¡Que me voy! Ahora si.

Leonardo Angelini Den
Pontevedra

Antes que nada decirte que lamento mucho que no ganases el concurso, pero chico, tampoco es para ponerse de ese modo. Comprendo como te debes de sentir, pero no siempre salen las cosas como uno quiere. Como tu mismo dices en tu carta, te sientes como nuestro inquebrantable Vegeta. Y el nunca se rendía. Así que sigue el ejemplo y no te dejes abatir por los reveses. Respondiendo a tus sospechas, no trato de defender a Kame, pero es muy fuerte el hecho de pensar de que han amañado su concurso, puede que no solo fueseis tres los que contestasteis correctamente a las cien preguntas. Sino que pudisteis ser unos pocos más y los tres puestos ganadores se sortearon entre todas vuestras cartas. Lamento decepcionarte, pero por ahora no hay planes de realizar un concurso sobre nuestra entrañable DB, ni tampoco creemos que fuésemos capaces de plantear tropocientas preguntas. Pero tu propuesta queda almacenada en nuestro libro de ideas a la espera de tiempos mas ilustrados.
Un gracias por tu apoyo a nuestro especial de Evangelion. La verdad y te lo digo extraoficialmente el segundo viene en camino, en este desvelaremos lo que en el anterior dejamos en el tintero. Y eso de coordinarnos con Manga Films para sacarlo a la vez ya es más peliagudo. Has visto, tu carta nos ha llegado, espero que esto mejore tu animo. Esperamos que continúes escribiéndonos. Ah, me olvidaba, saludos de Luis.

Apdo. de correos 12319
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

"Mi chepa es biónica. En realidad es un cerebro secundario de apoyo al primario"

Igor Mortis, haciéndose el interesante.

***

Qué desastre: quería hacer una Hoja de Estilo centrada en los aspectos gráficos del diseño de cyborgs para Manga, y hete aquí que todo se ha convertido en una perorata tecnológico-chorra sobre los diferentes ángulos en que se puede estudiar el tema. En principio habría de ser superfluo todo intento de análisis... digamos "realista" del asunto: muchos Mangas y Animes simplemente apelotonan los tópicos gráficos y pasan directamente a la acción. Pero con el detalle tan falto de ostentación como brillante en resultados de Yukito Kishiro, o el desparrame de justificaciones de Masamune Shirow dominando el género, creo que no está de más estudiarlo más concienzudamente.

En el Cajón Desastre, un pequeño descubrimiento: una guía de realización de Manga orientada al público más juvenil que infantil, y que resulta francamente eficaz.

En el Oeste, *Anastasia*. La película me gustó, y me disgustó... en lo técnico. De todas formas, Anastasia es sólo la punta de lanza de la industria cinematográfica, que quiere repartirse la tarta de los beneficios hasta ahora monopolizados por la Disney. Los combates se reanudarán este verano. Notaremos los resultados por Navidades.

Por lo demás, los Relatos Salvajes, habitual descenso a los infiernos de la subnormalidad narrativa, así como posible motivo de masacreo por parte de mis compañeros de redacción.

Y esta columna, que ocupa demasiado sitio. He de revisar la maquetación un día de estos.

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

P-Machinery
2ª parte

¿Eres un cyborg a la moda? Marchando una de cyber-fashion para humanos "aumentados", desde las actitudes psicológicas (estilo Tetsuwan Atom /Mazinger "qué maravilla", Xenon/Genocyber "zufro bucho", o Appleseed/Ghost in the Shell "lo normal, tío"), a las cosméticas (cilindritos colgando por aquí y por allá, nada visible, artístico y extraño, etc.). Y un vistazo al tema práctico (¿dónde van las pilas?) y a otras posibles direcciones (implantes orgánicos y demás). El ser cyborg provoca profundas dudas existenciales: ¿WinBorg 98, MacBorg X o BorgLinux?

NO ME PISES QUE LLEVO CHANCLAS BIONICAS

Empezaré por quitarnos de enmedio la parte psicológica cuanto antes: al igual que con géneros como el del robot gigante, caben tres actitudes básicas frente a la cyborgficación: Te lo puedes tomar con esa maravillada ingenuidad de la *era Mazinger*, en la que tras el posible trauma del descubrimiento las cosas son encaradas con ánimo y valentía; o puedes escoger un enfoque probablemente más realista ante una situación excepcional, que suele ser la de sufrir muchísimo en plan *X-Men* ("soy diferente, mi chica me ve y sale por piernas, y el idiota que me cosió el implante se dejó las gasas dentro y me pica hasta las lágrimas, y mataron a mis padres, y tienen a mi periquito de colores y como no obedezca sus órdenes... ¡Oh, mi pobre periquito!"), cuyo ejemplo más claro es *Xenon*. Finalmente, la actitud genuinamente cyberpunk: es normal tener implantes, es más, es lo de menos. No es lo fundamental. *Ghost in the Shell* sería el caso más cercano al cyberpunk: aunque es obvio que en el film y en la conclusión del cómic el tema de la identidad, la autoconsciencia y cómo todo ello se relaciona con la cyborgficación extrema y la informática resultan ser la esencia de la historia, lo cierto es que en el cómic de Shirow, como en muchas de sus obras, el tema central son las operaciones policiales/militares y sus trasfondos políticos y administrativos. Es decir, lo que en el cine se describe como películas sobre el procedimiento policial o judicial. Los detalles tecnológicos son el reboce que proporciona el sabor novedoso del asunto. Es más, nunca son objeto de controversia. Yo no estoy seguro de que *Blade Runner* sea realmente cyberpunk del todo. Su fondo es más bien clásico (como la novela de donde surgió). *Bubblegum Crisis* y *AD Police* los veo más cerca del género. Y es que la literatura cyberpunk no intenta sugerir que haya una necesidad de cambio o de frenar lo tecnológico en lo fundamental mediante sus críticas (si es que existen).





FASHION STATEMENT

Pasemos a lo que realmente nos importa, supongo: los diferentes estilos de diseño de cyborgs para el cómic. Masamune Shirow probablemente ha atacado los diversos ángulos del asunto de la manera más efectiva.

Empecemos por el estilo de Appleseed: la gente va por ahí con sus implantes al aire, en una actitud casi exhibicionista, y la sociedad en que se mueven ni enarca una ceja de sorpresa. Por hacer una comparación, señalaría que, en la nuestra, la visión abierta de las disminuciones físicas nos causa cierto embarazo (por fortuna cada vez menor, aunque es difícil evitar pensamientos como el temor a que nos ocurra a nosotros, el tratar de evitar que la compasión se convierta en minusvaloración, etc.). Sin embargo, en situaciones de guerra, postguerra y pobreza el panorama de las minusvalías es más común (no hay más que ver esos reportajes sobre Vietnam y el problema de las minas terrestres). Appleseed se enmarca en una situación tal (Olympus acoge gran cantidad de refugiados), y la situación de las peores zonas del mundo y la disponibilidad de implantes cyborg para lisiados es mencionada expresamente en alguna ocasión. En resumen, que se hace lo que se puede con lo que se tiene.



Pero eso se refiere más bien a la población civil. Veamos a los militares, mercenarios, espías y demás pandilla. Aquí hay tres enfoques posibles: o alardeas, o eres discreto, o no hay más narices. Es decir, que o tus implantes son visiblemente la monda para que tu oponente se vaya patas abajo sólo de verte; o tratas de disimular tus posibilidades para dar el show de la Isabel Gemio a tu enemigo sin que éste lo vea venir; o es que, simplemente, abultan lo que abultan y no hay más vueltas que darle ("¿es eso un lanzador de dardos explosivos subsónicos israelí en tu bolsillo o es que te alegras de verme?").

EL CILINDRIN

Estilos, ventajas e inconvenientes: supongamos que eres un cyborg del tipo "me cuelgan más cilindritos del cuello que trenzas a un rastafari", es decir, uno de esos en los que todos los pequeños apéndices,



módulos y antenas sobresalen del cuerpo prominentemente. Pues bien, imagínate el espectáculo de tropezar en la acera y estamparte contra el suelo: lo más normal es que todos esos modulitos salgan disparados en todas direcciones como monedas de un billetero abierto. ¡Qué papelón! Por allá va mi centro del habla trasplantado, de camino al desague de la acera. Se ha convertido en costumbre dibujar a los cyborgs decanos que se dedican a manipular o traficar información como a barbudos llenos de enchufitos y cilindritos saliéndoles del cráneo y el cuello, encajados en sillones móviles tecnificados. Pues más vale que incluyan sistemas de evacuación en plan astronauta, porque para ir al baño con semejante amasijo detrás...

El modelo más aseado de cyborg es el de Ghost in the Shell: los elementos artificiales están perfectamente integrados con los naturales, y apenas se distinguen desde el exterior. Esto se correspondería con el origen de todo este tema, que es el de los aparatos ortopédicos, cuya función es la sustitución de los órganos perdidos. Es típico postular para nuestras historias de ciencia-ficción el que esos sustitutos incorporen mejoras que conviertan a sus usuarios en superhéroes, pero si uno pretende ser realista más vale que vaya con cuidado. De nada sirve poner piernas biónicas capaces de dar saltos de cincuenta metros si cada despegue y aterrizaje te parte la columna vertebral en dos del esfuerzo. *Ghost in the Shell* y, en general toda la obra de Shirow a excepción de sus comienzos (*Black Magik*), es una fuente importantísima de información sobre construcción razonable de Cyborgs, dentro de unos límites.

OVEJAS ELECTRICAS

Hay un punto oscuro en toda la variedad de cyborgs del Manga y el Anime (y en realidad de casi toda la ciencia-ficción rodada y escrita): ¿Cuál es la fuente de energía que anima todos esos mecanismos? Porque los cyborgs pareciera que están todo el día en danza a toda potencia, y duran y duran... Quedaremos en principio en que han de utilizar alguna fuente de electricidad, pero todos sabemos lo que dura la batería de un teléfono móvil, y eso no da muchos ánimos.

Luego no puede tratarse de una simple batería: ha de ser un generador activo. Aunque no exactamente un cyborg, la propuesta más graciosa y, curiosamente, más realista era la de las unidades de trabajo de la serie *Conan, el chico del futuro*: robots que imitan la forma humana hasta los hombros, de un par de metros de alto. Uno se monta en el hueco con asiento que hay encima y lo dirige con palancas. ¿Su fuente de energía? Pues la gasolina, y para arrancarlos, la manivela de los primeros automóviles.

La panacea habitual para los autores consiste en alardes tales como pequeños reactores de fusión del tamaño de una cartera de oficinista encajados ahí donde quepa, que parece la cosa más limpia posible, pero que presenta unos horribles problemas de disipación de calor. También están las células de combustible. Pero lo más realista sigue siendo algún tipo de batería. Así que no sería nada inhabitual ver algún cyborg corriendo como loco al VIP'S un domingo por la tarde por haberse despistado las pilas. Claro que también podrían haber estaciones de recarga en forma de MacBurger, para cenar y charlar mientras chupas electrones.

Pero a lo que nos lleva esto es a comprobar cuán ineficiente es el trabajar las extensiones e injertos desde un punto de vista electromecánico. Sí, ya sé que uno podría no diseñar los mecanismos en base a simples motores eléctricos de eje sino en pseudomúsculos hechos de algún material piezoeléctrico que se contraiga o expanda con la electricidad. En la práctica no existen todavía materiales que proporcionen el rendimiento adecuado, pero esto es fantasía. Sin embargo, ello en nada soluciona el tema del consumo de energía y dónde reservarla.

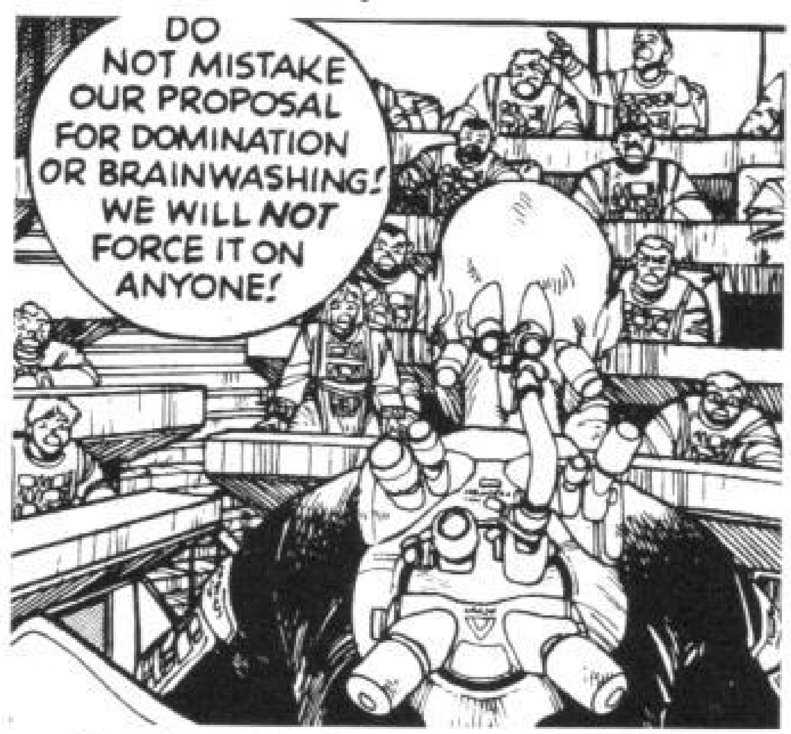
HELLO DOLLY

¿Cuál sería la mejor manera de construir cyborgs? Pues basarla en la adición de elementos biológicos que empleasen como fuente de energía la misma que el resto del cuerpo: los nutrientes de la sangre. Es decir, implantes de musculatura cultivada a medida. Si sólo viene a reemplazar la perdida en algún accidente, bastaría con una copia idéntica a la original, clonada ya como un cultivo independiente o extraida de un clon completo de la persona original. Por supuesto, uno de esos clones despertará antes de tiempo, sabrá de su destino, escapará, y se unirá a un grupo de clones clandestino que intenta derrocar al gobierno totalitario y la desalmada sociedad del lujo que etcétera etcétera. Bien. De una forma u otra, ésta es una perspectiva tan fantástica como cualquiera: las técnicas de clonación son todavía tan primitivas que el supuesto es poco más que imposible. No hay ninguna seguridad de que se pueda manipular el crecimiento de un embrión de forma que sólo prospere un miembro del cuerpo y el resto se atrofie y no crezca, acelerando de paso el desarrollo de la parte interesada. Además, con lo caro que resultaría cultivar un clon, saldría más barato el tráfico de órganos, legal o ilegal, e investigar alguna manera de impedir el rechazo, la más interesante algún tipo de terapia génica en base a virus insertadores de los genes adecuados. Más ciencia-ficción, pero mayor realismo social. Echad un vistazo al "seguro médico completo" del *Pórtico* de **Frederik Pohl** para haceros una idea.



Por seguir esta idea: el implante normal habría de tener empalmes para la circulación sanguínea y el control nervioso. Sólo la parte de los nervios ya tiene tela. Ahora pensemos en qué pasa cuando queremos añadir cosas que no existían antes, como dos brazos adicionales, o machetes móviles que salgan del dorso de los antebrazos, o las garras del Lobezno de *La Patrulla X* de toda la vida. Cuando no alas. Ahí la cosa se vuelve más peliaguda: no sólo necesitas conexiones nerviosas que controlen esos nuevos órganos, sino que efectivamente necesitas nuevos centros cerebrales que gestionen sus acciones y sensaciones, o alguna modificación de los existentes, y vete preparando para una buena temporada haciendo ejercicios de biorretroalimentación (biofeedback), no vaya a ser que acabes decapitando a la gente por un gesto reflejo erróneo cuando te pica la nariz. Añade el que, si esos implantes son grandes, habrá que irrigarlos convenientemente, lo que supondrá un exceso de trabajo al corazón. Otros problemas son la disipación de calor mediante la piel, o el simple hecho de que tus necesidades alimenticias aumentarán, así que lleva siempre un bocadillo en la mochila, compañero.

Una solución original, aunque ya se sale de la categoría, es la de Baoh. Sí, el cómic tenía sus limitaciones, pero la idea de que un organismo simbiótico y versatil sea el que te proporcione los "servicios" extra tiene su originalidad. Además, puede ser diseñado para ser más compatible con el sistema inmunológico del hospedador. Eso sí: habrás de comer por los dos.



Para los que deseen partir de la estética dominante (cilindritos en el cuello), tengo algunas sugerencias. En primer lugar, es totalmente absurdo que uno tenga que ir cargando con cuarenta cartuchitos colgando del cuello para introducir información directamente al cerebro. Basta con tener una conexión de alta velocidad, ya sea por cable o radiofrecuencia. Digamos que uno tiene su ordenador Servidor en casita, y el equivalente a un móvil implantado en la sesera. Y si no, pues más fácil: en plan *Neuromante* de **William Gibson** o el film *Proyecto Brainstorm*: se pone uno un auricular con electrodos en la cabeza, y a volar por el ciberespacio mediante implantación de sensaciones en tiempo real.

Pero volvamos a los cartuchitos: si queréis hacer algo original, propongo que en esos cartuchos haya material



nervioso cultivado o artificial, y que la conexión proporcione no solamente un empalme de nervios, sino que también de vasos sanguíneos. O sea, que tenemos una clavija de seis patillas: dos eléctricas u ópticas, dos de nervios, y dos huecas (arteria y vena). Churrup, churrup. Grotesco, ¿eh?

PEQUEÑINES SI, GRACIAS

Es obligado echar mano de la nanotecnología, y aseguro al personal que es un apartado tecnológico de increíble potencial, incluso para las aplicaciones más sencillas. Shirow hace uso de ella en *Ghost in the Shell* como parte de los procedimientos de construcción de cyborgs, pero aún se podría ir más allá, más en plan *Battle Angel Alita* de **Kishiro**. Es interesante la idea de construir musculatura artificial, sangre u otros tejidos mediante pequeñas máquinas que funcionen como auténticas células motoras, nerviosas, inmunológicas o lo que sea, y que se mantengan "vivas" en un medio irrigado por sangre, cuando no la misma sangre es un compuesto de fluido y nanomáquinas.

ME PICAN LOS ALERONES

Pero hasta ahora hemos estado hablando de cyborgs humanoides de alguna forma. Cualquier seguidor de la ciencia-ficción actual sabe que para los escritores eso ya está passe. Los planteamientos actuales pasean por ideas tales como reducir el cuerpo a lo esencial (cerebro y compañeretes de la azotea), y construir alrededor, desde cuerpos humanoides a vehículos... er... vehiculoides. La típica frase: "él no viajaba en naves espaciales. El era la nave espacial". Si se consiguiera implantar o construir centros nerviosos adicionales, de la misma manera en que uno mete tarjetas en un PC, un único cerebro podría manejar todo un ejército de dispositivos ("El no era la nave espacial. El era toda una condenada flota"). Si utilizas enlaces remotos, puede dar todo un nuevo significado a la expresión "teletrabajo".

HABLEMOS DE ESO

¿Y qué hay del sexo?
Bien, digamos que hay tres posibilidades: una es dejarlo como está, aunque si uno tiene sus implantes demasiado aparatosos puede que deba moverlo de donde está, para facilitar el encaje. Todo esto digamos que posibles mejoras aparte, ya sea en cuestiones de tamaño o movilidad, y eso va por ambos sexos (pero no me preguntéis exactamente cómo).



La segunda posibilidad es que, si la tecnología biológica existente es lo bastante avanzada, se podrían hacer cosas como aumentar las terminaciones nerviosas de las zonas erógenas para mejorar la sensibilidad, o inventar zonas erógenas completamente nuevas, nuevos órganos sexuales (¿tentáculos, anyone?). De hecho, lo primero que llega a la mente es el hermafroditismo deliberado. Mmm, ahora que pienso, lo mismo se puede hacer biomecánicamente.

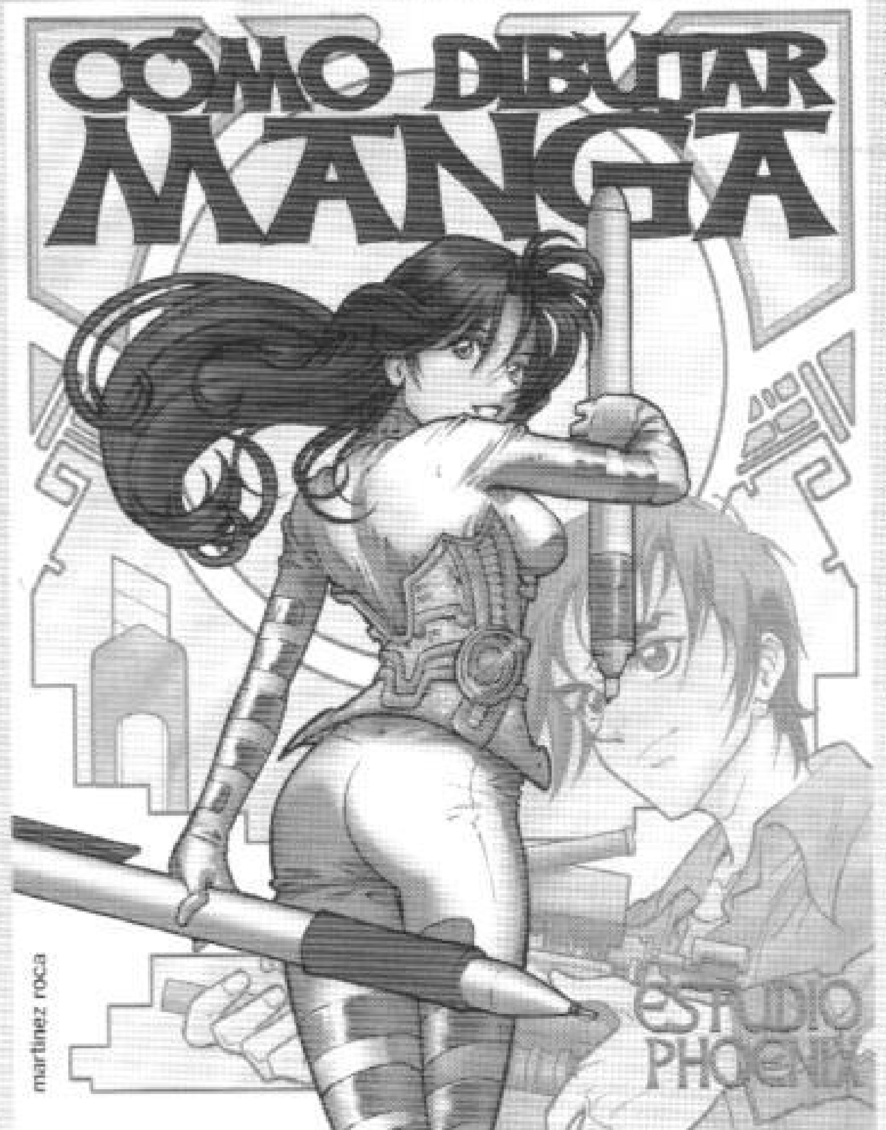
Y la tercera es pasar del contacto físico y hacerlo todo ciberespacialmente, por conexión informática y manipulación de los centros del placer del cerebro. Este último punto da mucho juego, pues esa manipulación podría ser una nueva forma de adicción (las pruebas en animales han proporcionado datos dramáticos: un animal adicto a darle a una palanquita que dispare una estimulación directa tal se olvida de comer y beber, hasta morir).

POST SCRIPTUM

¿Y por qué respetar el cerebro? *¿Battle Angel Alita? ¿Ghost in the Shell?* Si se postula la posibilidad de casar la microinformática y la biología, la cuestión no tiene por qué pararse en los añadidos: puede pasar perfectamente a las sustituciones. Reemplazar directamente centros cerebrales dañados, como en el caso de la ceguera cerebral (y que me incluyan una Clony NeuroStation, por favor). Condensar funciones en chips. La conclusión final es evidente: a paseo con lo orgánico. En mi cuerpo mando yo. Y no me toques el Ghost.

TALLER DE ANIMACION

CAJON DESASTRE



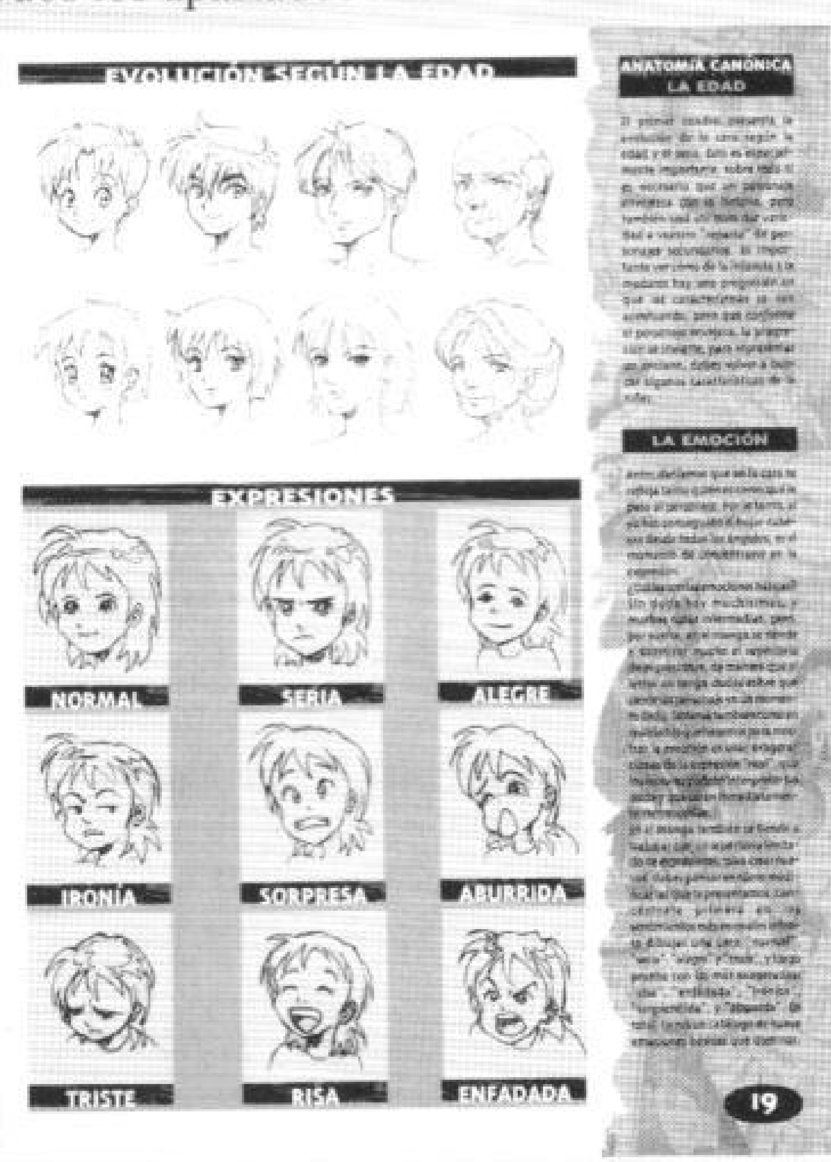
A pesar de la sencillez de la propuesta, ésta es una de las sorpresas más agradables con que me he encontrado.

Explicaçao: todos sabemos lo que nos vamos a encontrar en cualquier "manual de dibujo de cómic": guías de proporciones humanas y expresiones, un poquito de planificación de cámara según la nomenclatura cinematográfica americana, los pasos desde el guión hasta el resultado final con el story-board de por medio, algunos toques de entintado, etc.

La función básica de todo "manual" es generar ilusión. Porque si uno lo piensa fríamente, ponerse simplemente a dibujar con corrección ya supone todo un dersafío. ¿Que proporciona información realmente útil, y no es sólo un bonito compendio de ejemplos de grandes autores para mayor babeamen del personal? Pues mejor que mejor.

Y ese es precisamente el caso del *Cómo dibujar Manga* de **Estudio Phoenix**, probablemente la factoría de "mangoide" español más sólida del país (er... probablemente la única que se puede considerar como tal). Un manual obviamente dirigido a los más jóvenes, pero aprovechable por todos.

¿Qué tiene de especial este manual? Varias cosas: para empezar, que es práctico. De verdad. Sí, pasa por todos los apartados habituales de diseño de personajes, escenografía, guión, diseño de página, entintado, coloreado, etc. Pero lo hace con cantidades industriales de sentido común y detalles prácticos, razonando cada propuesta pero sin imponerla a toda costa. En realidad, hay que elogiar a los autores por el estilo que han adoptado: económico, ilustrativo, "al grano" y ciertamente divertido. De hecho, hacen en el prólogo una descripción del Manga y sus claves tan funcional y comprensible que todos los fanzinerosos deberíamos tenerla a mano para esas ocasiones en que un neófito pregunta de qué va la cuestión.



Se agradece también el que, a pesar de que los dibujantes de la casa tienen estilos muy marcados, hayan sabido plegarlos a las necesidades de los originales japoneses, respetando los detalles: me sorprendió ver, en la caracterización del típico luchador atlético de videojuego, el efecto "gran angular" (piernas y pies desproporcionadamente enormes). Es fácil ver donde han buscado un toque Shirow, un aire Otomo, o lisa y llanamente el propio de cada uno.

En fin, entre otros detalles, destacar: algunas instrucciones para escoger el grosor correcto de los trazos en el entintado (no suele aparecer en esta clase de publicaciones, sorprendentemente); consejos para el coloreado tradicional, por ordenador y su combinación; secciones especiales sobre elementos convencionales del Manga, como las mascotas y animales, los cyborgs, los Super-Deformed, etc.; los "plines" que diría nuestro añorado KIA (¡ponte bien, amiguete!), o gestos expresivos tipo sudores, caídas de culo, cuervos graznando y puntos suspensivos...

Y, sobre todo, trucos. Para no manchar el papel, para matizar mejor la personalidad y el sexo por la postura corporal, para controlar el ritmo visual de la historia, para que tu entintador no te odie, para verificar la corrección de la perspectiva... Pero lo más bonito del asunto es la insistencia en usar el estilo Manga a favor de uno, jugando con las reglas y sus posibilidades.

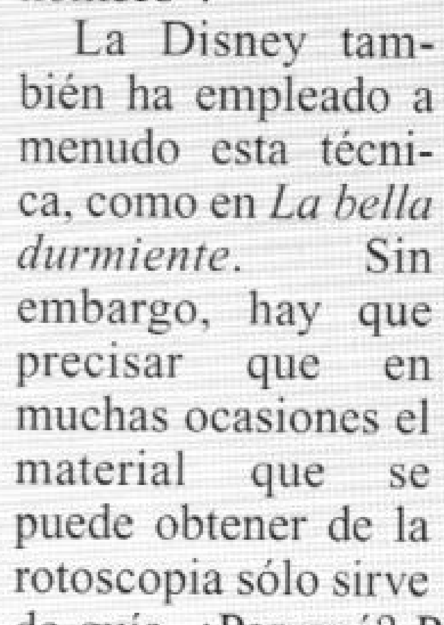
Sí, supongo que esto parece una lamida de culo, pero es que me gusta cuando me tropiezo por ahí con un trabajo bien hecho.

~~Disney~~ FOX WATCH: *ANASTASIA*

No está mal... pero no está muy bien que digamos. Anastasia, el alarde animado de la Fox, ha triunfado en taquilla a pesar de los esfuerzos de una airada Disney por anularla a base de reestrenos. El triunfo comercial es indiscutible, no así el artístico.

Anastasia deja un buen regusto, eso es innegable. Probablemente debido a que incorpora algo que no he visto en bastante tiempo en la cinematografía animada americana: un trío como núcleo protagonista. En todo lo **Disney** reciente siempre es un duo: el chico y la chica. Pero aquí tenemos más bien a tres cómplices durante las tres cuartas partes de la historia, hasta que se materializa una historia de amor. Añadir a ello la dinámica de los compañeros que no se soportan (Anya y Dimitri), y aparecen esos enfrentamientos verbales en los que ambos luchan por quedarse con la última palabra. El resultado es un aire de comedia americana de blanco y negro con la Hepburn y el Tracy maltratándose cordialmente. Curioso que *Anastasia* y *Hercules* compartan ese recurso a eficaces estilos del pasado. En el caso de *Anastasia* es un uso tan directo que en más de una ocasión se olvida uno de estar viendo una película de animación, sobre todo cuando los personajes llegan a París. La historia se vuelve más "realista", más de imagen real.

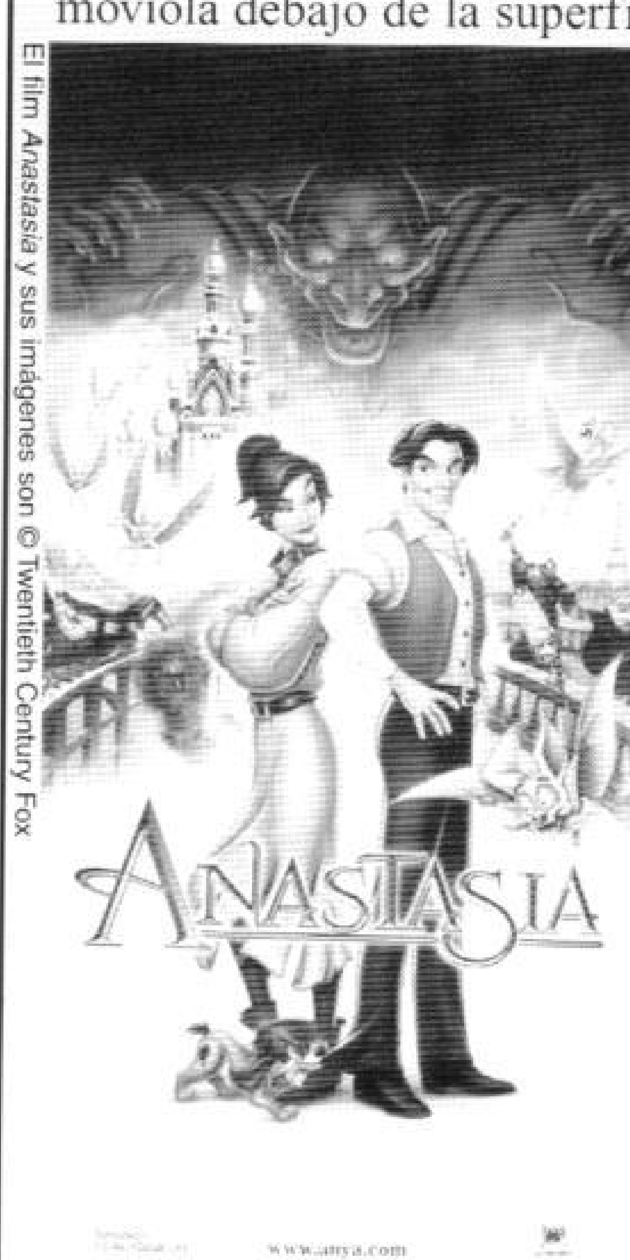




Pero en eso es en donde se condensa todo lo bueno, y menos mal que basta para cubrir el factor regusto. Porque, a efectos de realización, Anastasia me tuvo rechinando los dientes durante toda la proyección. **Fox** demostró ser un "Disney-wannabe", y un alumno más bien mediocre.

Rotoscopia y ordenadores

Cuando se inventó el procedimiento, la rotoscopia no pasaba de ser una mesa de animador con una moviola debajo de la superficie de dibujo. Uno cargaba de película la moviola, centraba un fotograma, y calcaba sobre la hoja de papel, pasaba al siguiente fotograma, calcaba sobre la siguiente hoja, etc. Hoy día, el término rotoscopia se refiere a cualquier proceso por el cual un operador haga trazados sobre material previamente filmado. Una práctica habitual es el silueteado de áreas a enmascarar de cara a superposiciones, cuando la típica Pantalla Azul no ha dado de sí todo lo necesario. Hacer un Trazado de Recorte en Photoshop es como una rotoscopia de un solo cuadro.



La rotoscopia es un arma poderosísima para resolver problemas de movimiento en la animación. ¿Que no hay forma de que te quede natural un particular movimiento felino de tu protagonista? Pues contrata una actriz que tenga las proporciones adecuadas, filmala, y calca el movimiento filmado sobre papel, retocando lo necesario para que parezca tu personaje.

El uso más espectacular de esta técnica se ve en *Tygra: Fuego y hielo*, de **Balshky**, una aventura de espada y brujería tipo Conan (por simplificar), en la que todos los protagonistas iban semidesnudos y era imperativo mostrar la dinámica de sus físicos de forma impecable. El resultado es espectacular, sobre todo al igualar además el encuadre tipo "cámara al hombro".



La Disney también ha empleado a menudo esta técnica, como en *La bella durmiente*. Sin embargo, hay que precisar que en muchas ocasiones el material que se puede obtener de la rotoscopia sólo sirve de guía. ¿Por qué? Porque el diseño de personajes, en muchas ocasiones, no es realista, y no hay forma de encajar las proporciones y las distancias entre articulaciones del actor con las del dibujo animado.

Fox hace alarde de su uso de la rotoscopia. A mi parecer, utilizarla fue un error muy grave. *Tygra* era todo rotoscopia, un todo coherente. *Anastasia* es una mescolanza no sólo inconsistente, sino mal ejecutada. La inconsistencia no es sólo un pecado de la Fox. A la Disney también le ocurría, sólo que equilibraba mejor los extremos. Me explicaré.

Uno de los rasgos más importantes de la animación americana es el uso del "squash and stretch", el efecto de estiramiento y compresión que sufre la carne al moverse y detenerse, efecto de la inercia. Es tradición acentuar este efecto, que da más viveza y comicidad a los personajes. Si tienes un personaje gordito, por ejemplo, a cada paso que dé su tripa se bamboleará y botará. Un ejemplo perfecto de la técnica es el oso Baloo de *El libro de la selva*.

Pero si rotoscopias actores, obtendrás el estiramiento y compresión estrictamente natural de la carne humana. Como se te ocurra poner lado a lado personajes rotoscopiados con personajes animados convencionalmente, y encima dotados del S&S tradicional, la diferencia cantará, y a peor con los rotoscopiados, que parecerán inconsistentes con toda la irrealidad del dibujo animado que los rodea. La única solución sería compensar la diferencia acentuando el S&S de las rotoscopias manualmente.

Pero entonces se presenta otro problema, y es que es típico que los personajes rotoscopiados posean además rasgos realistas. Entonces es cuando realmente se fastidia el invento: tener personajes "reales" junto a personajes caricaturescos. Canta arias la cosa. No hay más que ver a Anya, Dimitri y Vladimir juntos: Vladimir tiene una cabeza monstruosa en comparación a sus dos compañeros. Todo lo que son personajes terciarios (ciudadanos moscovitas, extras) son excesivamente caricaturescos. En realidad, el estilo no termina de cuajar hasta que el trío llega a Paris, ciudad en la que Anya y Dimitri se rodean de más personajes realistas, como su abuela.

En realidad, este problema ya se veía en *La bella durmiente*, y eso que todos los personajes, tanto la pareja protagonista como los secundarios, compartían una fuerte estilización basada en rasgos geométricos y tonos pastel.

Tal como yo lo veo, la rotoscopia como método directo de animación realista de personajes es más un obstáculo a la expresividad que otra cosa. Su realismo distrae de la historia, tanto más cuando los personajes tienden a sobreactuar (el director de animación se aprovecha en exceso de las facilidades de la técnica, y los movimientos se vuelven exuberantes). O se rotoscopia todo, como en Tygra, de manera que la consistencia es total, o lo único que se consigue es llamar la atención donde no se debe.

Además, es un recurso innecesario para una buena animación. En El jorobado de Notre-Dame o en La bella y la bestia, ni Esmeralda ni Belle necesitaban de grandes despliegues de realismo para que sus movimientos supieran naturales.

Y ahora vamos a lo imperdonable: las facciones de los protagonistas bailaban en el interior de sus caras. ¡Por favor! Pero qué iba a ser de esperar: por culpa de la rotoscopia los perfiles de los rostros no se mantenían estables en ningún momento. El que la hace la paga: probablemente se requería invertir más esfuerzo en clavar las facciones al movimiento de la cabeza, esfuerzo que no se invirtió.

Peor aún: no había un modelo de coloreado regular. A veces se hacían transiciones suaves entre áreas de luz y sombra en los cuerpos, a veces duras, a veces ninguna, y sin que nada de ello cuadrase con las condiciones de iluminación de la escena.

Y lo más sangrante: el uso del ordenador. Un miembro de la producción va y suelta que la escena del salón de baile de *La bella y la bestia* cantaba a ordenador, pero que en *Anastasia* el 3D estaba bien integrado con el resto del metraje.

Mentira cochina. Si en algo se lo ha currado la Disney es en la integración 2D/3D. En *La bella...* todos los planos anteriores al baile te preparaban en cuanto a esquemas de color, ángulos de cámara, intensidad emocional y música para que recibieses la espectacular toma 3D desde la lámpara del techo hasta el ras del piso. ¿Que cantaba a ordenador? Claro, pero no importaba porque encajaba sin fisuras. No citemos ya el descenso en tobogán del Jorobado por los soportes de la catedral, o cuando se



iza de un cabo para rescatar a Esmeralda de la pira.

¿*Anastasia*? Pues la tenemos paseando por el palacio, una sucesión de planos bastante sositos, y de repente nos estampan un travelling de "Cámara de Dios" (así se dice de esas cámaras infográficas bamboleantes que efectuan movimientos imposiblemente suaves, tipo logo de telediario) sobre una de las escaleras de palacio, SIN VENIR A CUENTO. De la escena presuntamente más impresionante, la del tren, pues que, excepto el humo, corrientito y basta, que del texturado de la locomotora y los vagones mejor no hablar, y de la emoción de los multiplanos, cualquier serie japo menor se los come con patatas fritas. Lo mismo digo sobre el vapor en la tormenta.

¿Y qué más? Pues esos fondos más bien sucios, esa paleta de color pobretona, el que el diseño de Anya vestida de realeza resulte tan anodino... y esas sonrisas de Profidén (que empieza a ser excesivo. Y eso va por TODOS, grrr).

Bluth, socorro

Pero, ya en términos de historia y personajes, lo más fastidioso es el inequívoco toque Bluth. Y es que este director, huido de la Disney por pura añoranza de los métodos antiguos, les hizo un gran favor al marcharse de la factoría

Rasputín es el mayor paso atrás que se ha visto en diseño de villanos en mucho tiempo. "¡Wuajajajá, qué malvado soy!" Pues genial. Principio número uno de la villanía: el malvado tiene sus razones, y tiene la razón (desde su punto de vista). Y si va en plan "lo hago porque me da la gana", más vale que ello incluya centenares de muertos patentemente visibles y un odio físicamente palpable o se quedará en una caricatura. Rasputín es una caricatura. No se puede ser terriblemente malvado y gracioso a la vez. Hades, en el fondo, es un buen chico, sólo que algo incomprendido, y bastante emprendedor. Rasputín es... no sé qué es.

Bartok, el murciélago albino, resultó ser más eficaz en su papel de secuaz "easy going", y mira que nos lo temíamos plasta. Pero para plastas el perrito Pooka y disculpadme un momento que me voy al cuarto de baño a ponerme una inyección de insulina. El único consuelo ante personaje tan superfluo e irritante es que Dimitri exprese en el film la opinión que se merece. Y es que dan ganas al verlo de coger un buen ladrillo y poner fin a sus sufrimientos.

Es obvio que Don Bluth, cuando está controlado, es capaz de lo mejor, ya sea en plan tradicional (*En busca del valle encantado*, una mezcla descarada de *Bambi* y otros esquemas, pero que funciona) o jugando a dinamismos más ambiciosos (*Fievel va al Oeste*, con un humor más sutil). Cuando va por libre nos perpetra horrores como *La princesa cisne* o *pulgarcita*, técnicamente apreciables pero tostones insoportables. En *Anastasia* vemos flashes aquí y allá de esas comicidades pasadas (la tirria que se tienen Anya y Dimitri, esa conversación dentro de la caja torácica de Rasputín). También asistimos a más de una escena escalofriante, como la del sonambulismo de Anya durante la tormenta en el mar.

En conclusión: para los estándares actuales, este es un film técnicamente mediocre, aunque no se le puede negar ambición. Teniendo en cuenta que es el primer intento de la factoría Fox, supongo que hemos de ser condescendientes. Además, insisto en que la película funciona: sales a gusto de ella. Y ahí está la prueba, en el escandaloso éxito de taquilla que tiene los dientes chirriando a la Disney.

Como detalle final, advertir que este film es el primero que se hace en Scope en mucho tiempo, lo que es un detallazo. Ya no es tan detallazo que las multisalas españolas pasen olímpicamente y recorten por los laterales como les dé la gana. Y es que en el respeto a las condiciones de exhibición mucho me temo que hemos ido a peor, THX o no THX (¡ese volumen, a ver si lo bajan!).



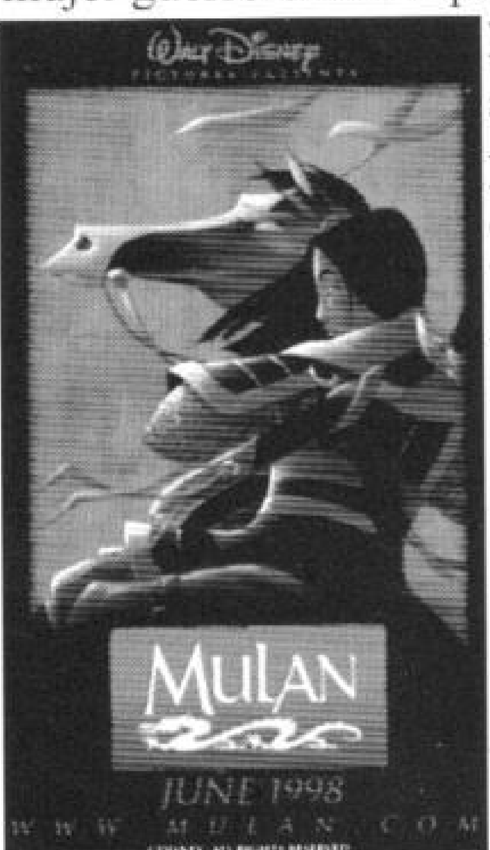
TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

Pobre Disney: *Anastasia* es tan sólo la punta del iceberg. El panorama de la animación cinematográfica USA va a ser desde ahora un feroz campo de batalla entre las Majors, tradicionales y advenedizas.

Tras el primer asalto de la **Fox**, que ya ha probado ser capaz de resistir la contraprogramación de la Disney y forrarse en el proceso, se prepara el próximo encuentro pugilístico.

La propia Disney prepara el estreno veraniego anual. Su apuesta es *Mulan*, basada en la historia popular de la mujer guerrero china que se disfraza de hombre para sustituir a su padre enfermo en el campo de batalla, enfrentándose a los invasores mongoles. A juzgar por el material exhibido en las páginas Web pertinentes (tanto la oficial de Disney como las de los aficionados), el diseño de producción de este film va a implicar un grado de estilización aún mayor que el de *Hercules* o *Pocahontas*, adoptando los personajes rasgos casi propios de los primeros films de animación japoneses, cuando estos se ceñían más a ciertos cánones Disney (interesante cuadratura del círculo). Más extraña va a resultar la coincidencia entre *Mulan* y *La princesa Mononoke*, toda una inversión de papeles estética, aunque no de narrativa.





Dreamworks, por su parte, prepara *El príncipe de Egipto*, o la historia del Moisés bíblico en forma de musical animado. A juzgar por las imágenes publicadas, también va a ser un despliegue de estilizado de personajes, por lo que he visto bastante más eficaz que el empleado en *Pocahontas* (quizás excesivamente espartano en ejecución, aunque la idea era muy buena).

La **Warner**, por su parte, estrenará *Quest for Camelot* (ya hay título en español, pero no consigo recordarlo... era bastante absurdo, creo). Es un film que ya estaba en producción antes de terminar de rodarse *Space Jam*. Cuenta la historia de Kayley, una muchacha cuyo deseo en la vida es ser caballero de la Tabla Redonda, y Garrett, un mozo de cuadra de Camelot cuya similar ambición se frustró al quedar ciego en un accidente. Ambos habrán de salvar Camelot de la traición de Ruber, un caballero caído que busca arrebatar la corona al Rey Arturo.

Que gane el mejor.







En la sede de rodaje de MangaZone, en un descanso durante la filmación de La Patrulla J, Gonzalo juega con el ominoso juego de Tetris que se encontró en el tronco sanguinolento de hace dos entregas.

–Ya... casi... está... Lo logré, 999.999 puntos. He hecho saltar el record de la máquina. ¡Huaaaaaaaaaahhh!

Y es que, nada más apilar las últimas baldosas en la pantalla de cristal líquido verde enfermizo, una ráfaga de viento le ha azotado el rostro, una pared del cuarto se ha desplazado como si fuera una puerta corrediza, y entre nubes de CO_2 de discoteca han aparecido dos criaturas del infierno. Todo de golpe.

–Nos has llamado y hemos acudido. Pronto conocerás los placeres y el misterio de la carne. La carne es maleable, y precisa de estructura. Con nosotros alcanzarás...

–¡Penadés! ¿Qué haces con la cara llena de pinchos? Eso debe de doler...

–Erm... No me llames Penadés. Ese es sólo un nombre del pasado. Ahora soy... Plinhead, el Cenobita.

Tras diez minutos de retorcerse por el suelo, Gonzalo consigue recuperar la compostura lo bastante como para interpelar al otro cenobita acompañante. Este responde.

–Fernando ya no existe, es una sombra. Ahora soy... Jewelbox, el CeDenobita.

–¿Significa eso que arrojas CDs afilados como cuchillas a tus víctimas? –inquiere Gonzalo, mientras decide si se mea o se asfixia de la risa.

–No. Significa que les arrojo cajas de baquelita con cubierta del último recopilatorio de Luis Miguel, duros como... como... como la baquelita –responde Fernando, visiblemente nervioso. –Bueno, ya está bien. Te vienes con nosotros. ¡Prepárate a sentir la carne!

Una ristra de cadenas aparece de no se sabe donde y enganchan con sus garfios a Gonzalo, alzándolo sobre el suelo.

–¡Whaaaaagh! Parezco el de *Un hombre llamado caballo*. Pa' que vuelvas...

Algunos débiles rayos de luz iluminan aquí y allá restos humanos carcomidos. Rosa María se levanta y se sacude la suciedad de la ropa.

–Muy bien. Más vale que alguien me proporcione una explicación. Mmm, esto parece un interruptor.

Al pulsar el botón, se hace la luz, y como dos mil explicaciones con alas quitinosas y ojos facetados dejan lo que están haciendo en la gigantesca caverna subterranea y la miran fijamente.

–Huy, perdón –susurra Rosa, con una sonrisa de circunstancias, y apaga la luz.

En las catacumbas bajo el río Turia, un misterioso personaje despliega una actividad enfebrecida. Diverso material médico desechado de la Seguridad Social, así como algunos ordenadores mostrando gráficos que ni borracho te crees que se estén generando en tiempo real, salpican los diferentes niveles del local.

–He de reconstruir mi cara como sea. No puedo ir por ahí con estas pintas. Espero que esta sustancia, compuesta de colágeno, liposomas, Nivea y cubitos de caldo Starlux se mantenga estable lo suficiente como para regenerar el tejido por debajo –habla para sí Luis Alís. En un arrebato, alza su puño hacia el techo. –Y cuando lo logre, ese Igor va a morir en mis manos. Así lo dice... ¡Barkman!

Rayos y truenos destacan su figura a contraluz, mientras una música de Danny Elfman apostilla su juramento. Luis se mosquea. ¿Rayos y truenos en el interior de un nudo del sistema de desagues?

–No, si aún saltará un fusible o se me cortará la luz y todo el trabajo a hacer gárgaras. Bien, ¿Dónde están mis fotos? Vale, ahora las pondré en el escáner.

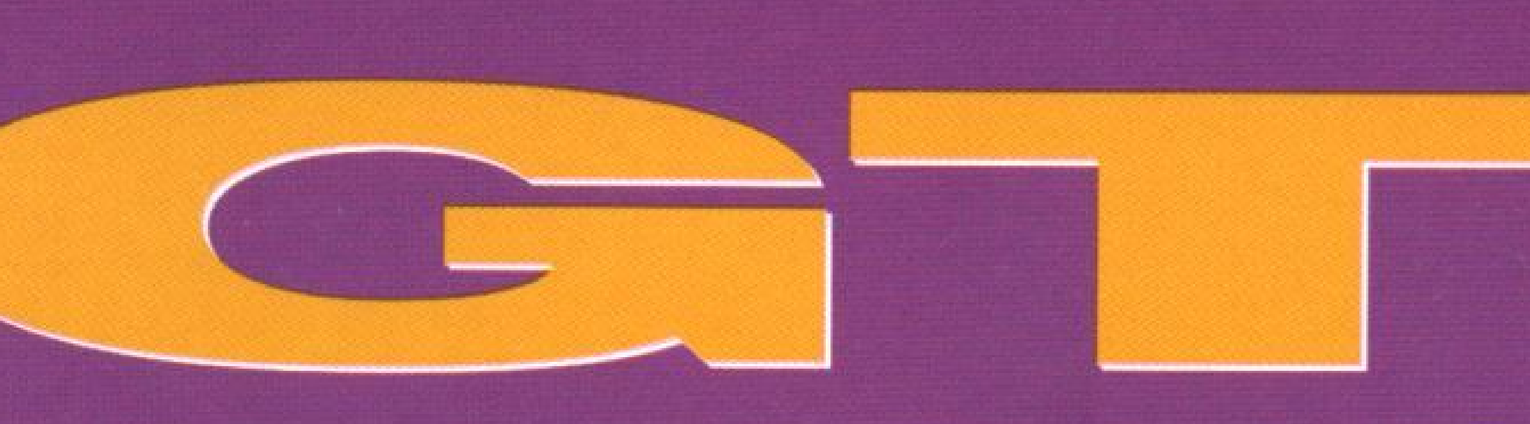
Las máquinas se ponen en marcha, un moldeador dispone la pasta en forma de rostro humano. Tras secarse, Luis se la coloca sobre su cara destrozada por las quemaduras y corre a mirarse a un espejo.

–¡Whauuuugh! ¡Tiene efecto *moire*! Se me olvidó destramar el escaneado.

Mientras tanto, en el mundo del ordenador... Gómez explora la torre de Input/Output.

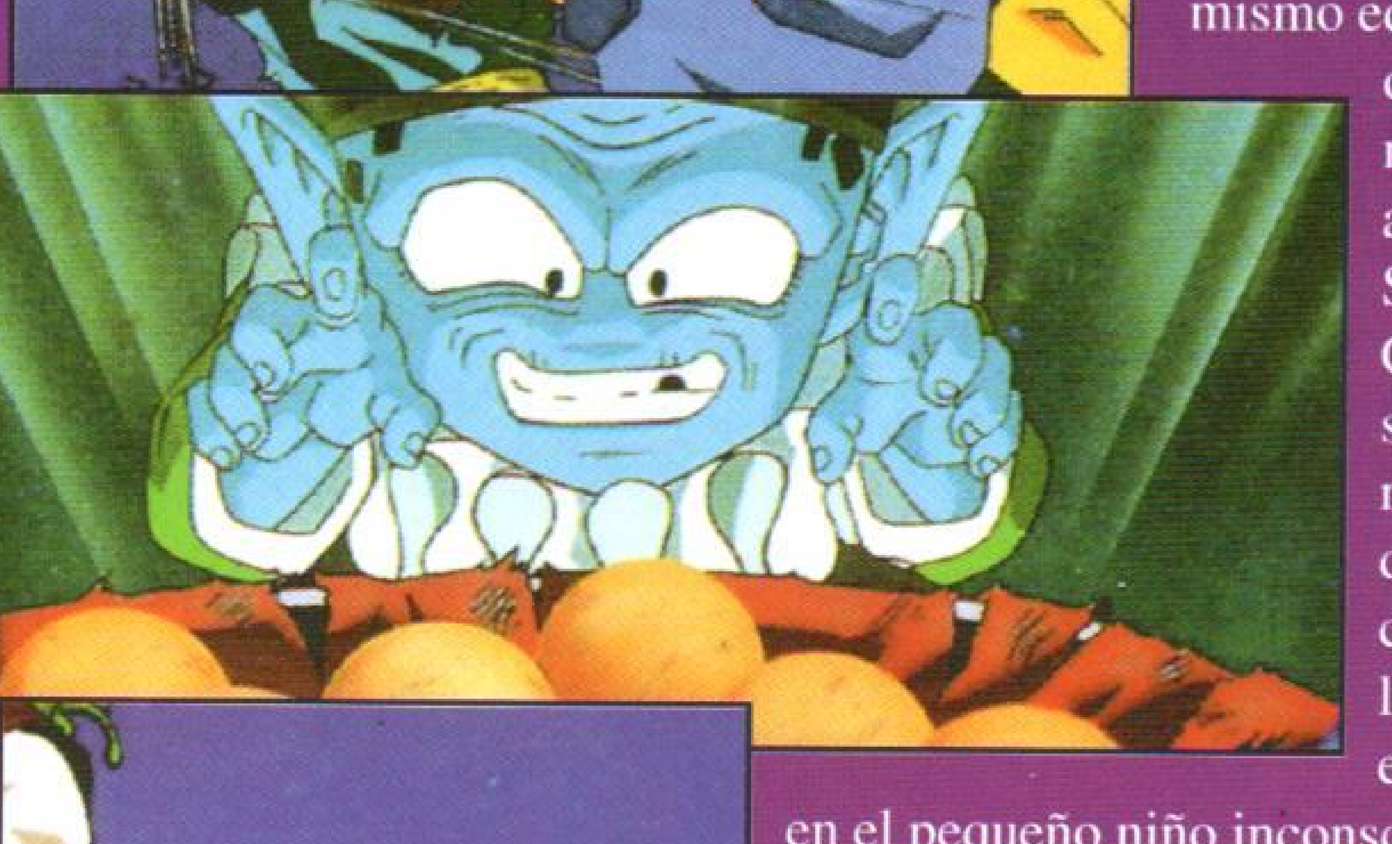
–Por favor, ¿un terminal de Infovía?





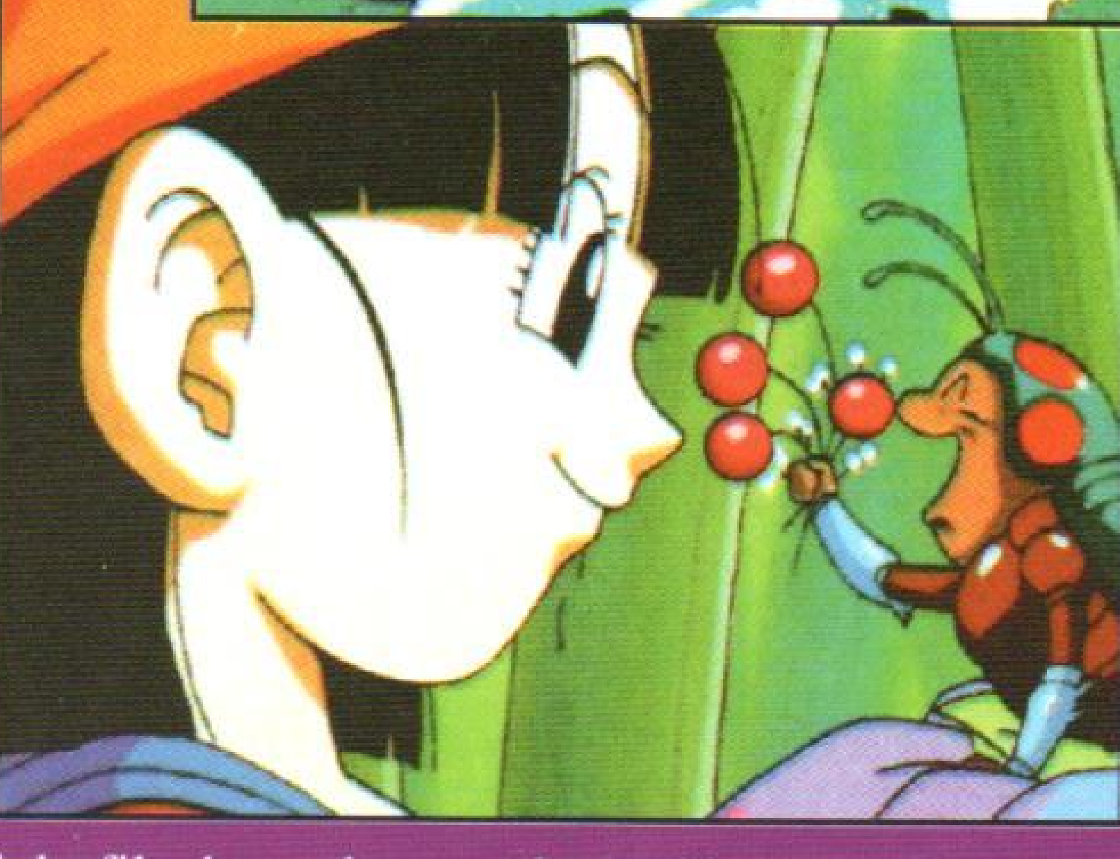
DRAGON BALL GT

Y bueno...., si Manga Films se ha quedado sin más películas de *Dragon Ball*, qué mejor sustituto que *Dragon Ball GT*. Desde finales de Mayo Manga Films editará, al más puro estilo *Evangelion*, la serie entera de *Dragon Ball GT*. La periodicidad será de tres episodios por cinta, a una cinta por semana (o, como mínimo, dos cintas al mes). La razon de ésta, más que rápida, fulgurante periodicidad es que, como resulta lógico, no es lo mismo editar poco más de una veintena de episodios que los sesenta y cuatro de *GT*, e igualmente Manga Films no espera el mismo éxito, contando el enorme porcentaje de ventas asegurado que tiene *Dragon Ball*, que con la serie de Gainax. Aún así, la serie tardará como mínimo seis meses en completarse, por lo que a los aficionados de *Dragon Ball* aún les queda larguísimas horas de diversión pegados a la pantalla. El precio, al igual que en *Evangelion*, será de 1.950 pesetas por cinta, cifra que, mientras que en Evagelion me parecía más que justa, encuentro, dada la mayor venta segura de *GT*, un poco excesiva (esperemos que a última hora decidan bajarlo a 1.500 pesetas). El doblaje, en un principio, contará con el mismo equipo que se ocupaba de la serie original, manteniendo las mismas voces a las que ya nos han acostumbrado, y a los clásicos Songohanda y "Onda Vital Ya". Como me imagino que todos sabréis, *Dragon Ball GT* intenta replantear la historia de Gokuh desde su inicio, cuando un encuentro con el malo original de la serie, Pilaff, convierte al eterno héroe de nuevo en el pequeño niño inconsciente y fanático de la lucha (que igualmente ha seguido siempre siendo de mayor), y lo lanza a un nuevo repertorio de aventuras descabelladas junto a Pan y Trunks a lo largo de todo el universo, para reconseguir unas oscuras Bolas de Dragón que, si no se reúnen antes de un año, aplastarán con su presión la Tierra entera. Por desgracia, esta vuelta al principio durará poco, porque pronto, con la llegada de Baby, tendremos otra vez un afán por superarse cada vez más y obtener nuevas transformaciones de lo que parece ya el desfile de moda por saber quién se convierte en un supermimosín más limpio (lo siento, pero me quedé con el nombre).











Bueno, poco queda por decir de esta serie que no se haya dicho ya, pero todos los aficionados podemos agradecerles a Manga Films que finalmente se hayan decidido a editar el fin definitivo (gracias... definitivamente a Dios) de la saga que lleno de ilusión y risas a toda una generación que se crió con las peripecias de ese chiquillo con cola de mono.

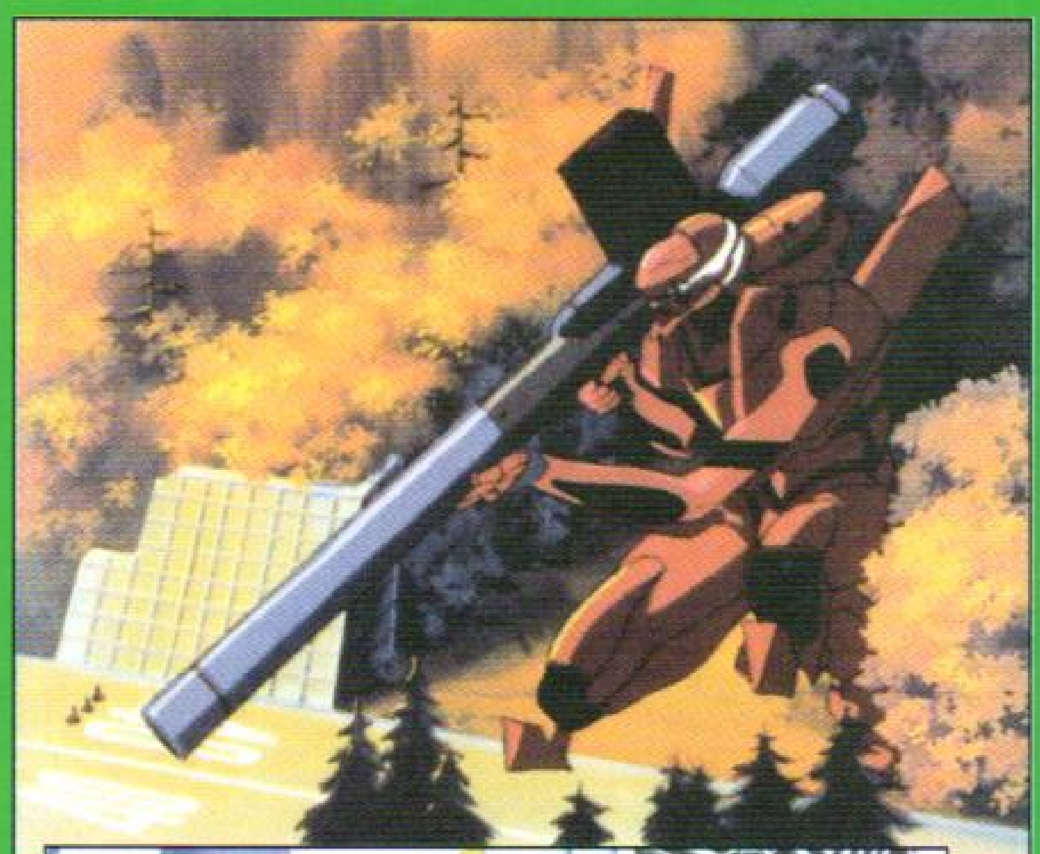
DARKMIND

NEON GENESIS EVANGELION

GENESIS 0:6 y 0:7

¡Vaya regalo! La quinta y la sexta cinta de *Neon Genesis Evangelion* salieron simultáneamente a la venta. La quinta entrega de esta serie (Génesis 0:5) supone el cruce de su ecuador dramático: a partir de ahora las revelaciones serán casi constantes. En la primera historia, *Un pequeño intruso*, un angel radicalmente diferente a los demás, con forma de virus informático, contamina al ordenador tripartito del Geofront. Ritsuko se hace con el protagonismo del capítulo, conteniendo el avance del virus y desarrollando una estrategia basada en el papel que tuvo su madre cuando inventó dicho ordenador. *Tejiendo una historia* es el típico episodio de relleno estilo "el terrorífico ataque de los flashbacks", pero éstos son narrados de una forma abreviada, como un informe, y con voces en off de los protagonistas comentando sus impresiones de la jugada. Los flashbacks ocupan la primera mitad, y la segunda se centra en una prueba de compatibilidad entre el Segundo Niño y el EVA-00 de Rei. Una vez más, el 00 se desboca, y la experiencia de Shinji y otros detalles sugieren que en Rei, definitivamente, hay cosas que no encajan en absoluto. *Ansia de besos* es un relativo descanso en la serie: no se producen ataques de ángeles, y la celebración de una boda entre el personal de NERV cataliza las confesiones íntimas de Misato y el primer beso entre Shinji y Asuka. Pero Misato acaba descubriendo que Ryohji es un espía, y éste, a su vez, le revela la existencia en el complejo de NERV de Adán, el primer angel, causante del Segundo Impacto.

La sexta cinta (Génesis 0:6) comienza con *Deseperación, y después...*: Shinji, cuyos progresos en autoestima y competencia con los EVA hemos visto crecer capítulo a capítulo, se envalentona demasiado al enfrentarse a un nuevo Angel y es absorbido por su Mar de Dirac. Mientras se le intenta rescatar, el muchacho parece entrar en contacto con la conciencia del Angel, que se comunica aparentando ser un reflejo confrontador del Segundo Niño. Shinji se salvará tras una sorprendente visión, cuya interpretación en el esquema de las cosas es más literal de lo que podría parecer. En *El cuarto niño*, Touji Suzuhara, compañero de colegio de Shinji, es escogido para pilotar el EVA-04, fabricado en Occidente. Para evitarle preocupaciones, Shinji no es informado de ésto. Mientras, las relaciones entre Ryohji y Misato cada vez son más tensas, al ir averiguando ésta hasta qué punto desconoce las verdaderas motivaciones de la organización NERV.



El último capítulo, *Elegir un destino*, es crucial: el EVA-04 llega a Japón y es preparado para los primeros tests de pilotaje, pero nada más empezar se produce la catástrofe. Todos los pilotos de EVA son movilizados para eliminar al EVA renegado, pero Shinji se niega: no soporta la idea de que el piloto, un chaval de su edad al fin y al cabo, muera en el proceso. Las acciones de su padre supondrán un trauma que pondrán en peligro todo el progreso personal de Shinji hasta este punto de la historia, pero eso lo veremos en próximos capítulos.

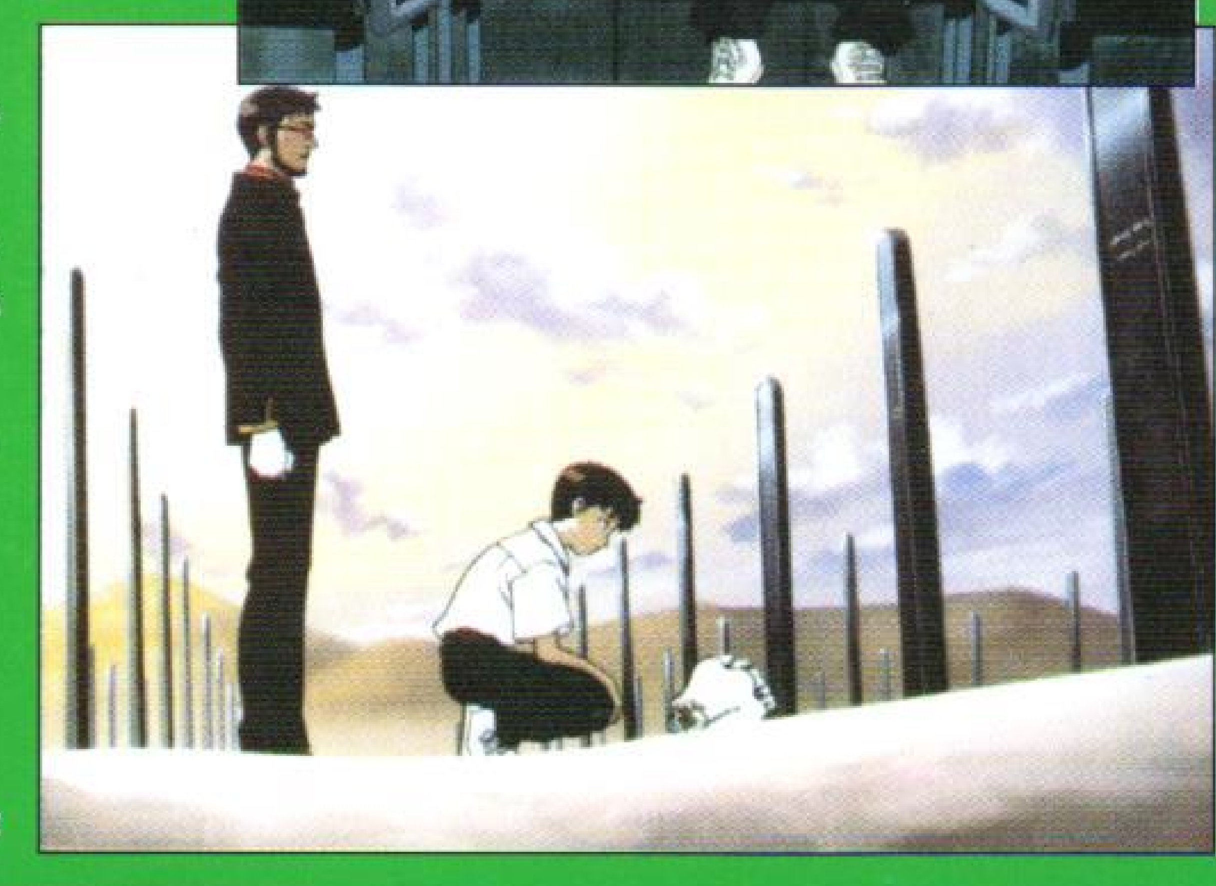
En resumen: la trama atraviesa su ecuador y se acelera. A partir de ahora más vale que vayáis revisando los capítulos con lupa y con el dedo en el botón de cuadro-a-cuadro.



Como está siendo loable costumbre por parte de **Manga Films**, podemos ver cómo la editora aún está efectuando pequeñas correcciones aquí y allá para mejorar la calidad del producto. Todavía se producen pequeños traspiés (no traducir "dummy plug" como, por ejemplo, "cápsula simulada" o "cápsula ficticia"; cambiar la pronunciación de Marduk, algunos subtítulos que tapan demasiada imagen y cuya edición de vídeo es imperfecta, etc.), pero son perfectamente disculpables. La calidad de los capítulos en animación, ya fuera del control de Manga Films, sufre pequeñas variaciones, fácilmente distinguibles por ciertas imperfecciones en las facciones de Shinji, pero no son tan perceptibles como para ser un problema. En resumen, todo muy satisfactorio en general. Desear, finalmente, que Manga Films siga editando estas cintas de dos en dos.

Qué duro es el mundo de la EVAdicción.





Juan Gómez Martín

Psychic Force

Basado en el que fue un popular videojuego para la PlayStation de Sony, y con anterioridad un popular manga, llega la que probablemente será una popular (aunque por lo visto corta) OVA. Utilizando como base la animación que había desarrollado Taito para la presentacíın del videojuego, **Kenichi Otsura** ha realizado un estupendo rediseño de los personajes y ha dirigido el guión original de **Hiroyiki Kawasaki** para adaptarlo a la OVA.

La historia nos sitúa en la actualidad, donde, desde hace unos años, han empezado a surgir personas con inusuales dotes psíquicas. Burn y Keith son dos de esos niños (fuego y hielo respectivamente). Desde que se encontraron, se convirtieron en los mejores amigos, encontrando al fin a alguien que no les hiciera sentir diferentes. Pero su amistad no duró mucho... desde las sombras, una organización secreta conocida como Noah observaba los progresos de los dos niños, y comprendiendo las mayores capacidades de Keith, lo eligieron para encabezar un proyecto que supondría el control absoluto de la humanidad a traves de superseres como él. Años después, el proyecto de Noah se expande y empiezan a buscar a todos los dotados psíquicamente que no estaban bajo su control. La elección es simple: o forman parte de Noah, o morirán. Burn es de los primeros en ser *invitados* por Noah, quienes para borrar su pasado destruyen su vida, no dejándole otra opción que enfrentarse al que fuera su único amigo. Desesperado, Burn encuentra a otros como él, formando el grupo conocido como AntiNoah: Wendy (quien controla el viento), una jovencita que odia a Noah por causar la muerte de su hermana, y un pequeño niño soviético llamado Emilio, cuyos poderes sobre la luz se descontrolan constantemente causando masivas destrucciones y muertes. En su contra, Keith no está solo. En el grupo de psíquicos de Noah está Brad, un joven con el poder de dominar la gravedad (y que a causa de control Noah se ha convertido en un psicópata desquiciado) y Sonia, una preciosa joven cibernética, enamorada de Keith, cuyos recuerdos han sido borrado de su memoria. Lo que ninguno sabe es que Wong, el jefe de Noah, es otro psíquico que utiliza los sueños de sus subordinados con el propósito de dominar a la humanidad, y posee el poder definitivo: el control del tiempo.

La producción de *Psichic Force* ha estado a cargo de **Taro Maki**, conocido (y decano) productor de gran parte de las animaciones de la Tokyo Movie Shinsa, y la animación ha sido realizada por el **Triangle Staff**, siendo todo dirigido por **Fumio Yamauchi**.

DARKMIND



KIRARA

Kirara va a ser una de las últimas producciones dentro de eso que los japoneses vienen a llamar "triangle love comedy", y digo va a ser porque aún no ha aparecido el primer episodio de esta nueva OVA. De hecho, pese a la gran cantidad de anuncios y promociones que se están realizando, todavía no tiene fecha definitiva de aparición, y los productores marean la perdiz ofreciendo clubes de fans y conciertos con las actrices que se van a encargar del doblaje, entre ellas la famosa **Mitsuishi Kotono**, que doblará a las dos protagonistas, y que es conocida, por ejemplo, por ser la voz de Usagi Tsukino en *Sailor Moon*. Parece que aparecerá, si se cumplen las perspectivas, a partir de septiembre.

Esta OVA adapta al anime el manga —serializado en la revista Young Jump— de Kirara, una joven de dieciséis años enamorada de Shunpei, un muchacho salidete, aunque no acaba de estar convencida del todo de que ese joven valga la pena. Sin embargo, su yo futuro, la Kirara de veintiún años, mucho más desinhibida y libertina, viaja al pasado y queda atrapada en él, entremezclándose a partir de entonces sus vidas en una serie de enredos típicos del género, y con bastantes concesiones al humor subidillo de tono que tanto gusta a su autor, **Yui Toshiki**, que tiene en su haber obras definitivamente eróticas (alguna de las cuales está siendo publicada en los EEUU en la actualidad). Destaca bastante por la innegable calidad de su dibujo, y su fama como ilustrador, a menudo con la ayuda del aerógrafo y del ordenador, es bastante notable. Como muestra, aquí tenéis algunas de las imágenes con diseños promocionales de los personajes y la serie, para que os vayáis haciendo una idea de sus poderes.

La difícil tarea de llevar sus preciosistas diseños a la pantalla ha recaído en **Shinya Takahashi**, que también dirige la animación, e intenta dirigirlo todo **Sei Murayama**. A juzgar por lo poquísimo que se ha visto hasta ahora, el resultado no es todo lo bueno que cabría esperar, pero habrá que esperar a ver el anime completo para juzgar. Lo que parece que tiene visos de tardar aún un poquito. En fin, paciencia.

The JavHunter





BUSCA EN TU
TIENDA ESPECIALIZADA
NUESTROS PROXIMOS
LANZAMIENTOS





BERSERKER

